BU AY 2 CD

9/99

AYLIK MULTIMEDIA VE OYUN DERGİSİ

LEVEL

www.level .com.tr • Eylül 99 • ISSN 1301-2134 • 1.950.000TL (KDV Dahil)

COMMAND & CONQUER TIBERIAN SUN





Kingpin

Outcast

Shadowman

Heavy Gear II

Dino Crisis

Yeniden yaşamayı öğrenmek

16 Ağustos gecesi yıkılan sadece malzemesinden çalınan binalar değildi. Binlerce insanın hayalleri ve gelecek ümitleri de beton duvarların altında kalıverdi. 45 saniyede kıyametin küçük bir provasını yaşayan yirmi milyon insanın dünyaya bakış açısı değişti. Ve şimdi hayatta kalacak kadar şanslı olanların yapması gereken bir şey var: Yıkılan hayalleri onarmak, ölen ümitleri yeniden hayata döndürmek. Yıkılan evlerin yerine yenileri yapılabilir, peki ama yıkılan hayatlar? Sanssız olanların acılarını dindirmek görevi bize düşüyor. Türk insanının birlik olduğunda neler başarabileceğini daha önce tüm dünyaya göstermiştik. Şimdi, 75 yıl sonra, o birliktelik gücüne hala sahip olduğumuzu, ama bu sefer kendimize ispatlamanın zamanı geldi. Acılar içindeki deprem kurbanlarına elimizden gelen yardımı yapmalıyız. Birlik içinde olursak, hiçbir yara saramayacağımız kadar büyük değil, inanın. Sadece birlikte hareket etmeyi, birlikte karar verebilmeyi artık öğrenmemiz gerekiyor.

Tabii ki bu ayki gecikmemizin yükünü tamamen depreme yükleyecek değilim. Birazdan sizin de göreceğiniz gibi Level baştan sona yeniden dizayn edildi. Yeni dizaynı tamamen sizden gelen eleştirilere göre yaptık. Ve artık 100 sayfaya da sığmadığımızı gördüğümüzde, ani bir kararla bundan böyle 108 sayfa olarak yolumuza devam etmeye karar verdik. Yeni köşelerimizden birisi, adı üstünde olan Dört Köşe. Burada yazarlarımızın deneyimli olduğu konulardaki düzenli yazılarını bulacaksınız, ki bunlardan birisi bir çoğunuzdan gelen "niye kaldırdınız" şeklindeki tepkilerin yolaçtığı kabusların sonucunda yeniden hayata dönen FRP köşesi. Şafak Devriyesi'nde usta simulasyoncular kendilerini bulacak, General Stuff... ise benim gibi "dinozor" oyuncuların anılarını tazeleyecek geçmişten günümüze bilgisayar oyunlarını tatlı bir dille eleştireceğimiz bir köşe. Şimdi sorabilirsiniz "Madem adı Dört Köşe, neden sadece üç köşe var?" diye. Bunun sebebi dördüncü köşemizin bu ayki dergiye yetişememiş olması. Önümüzdeki aya umarım olacak.

Oyuncular için karanlık tünelin sonunda ışık gözüktü. Yılbaşı yaklaşırken birçok yeni yapım da yavaş yavaş kendilerini gösteriyor. Ama bunlardan bazıları oldukça uzun zamandan beri beklenen isimler, mesela Tiberian Sun. Electronic Arts'ın bu oyun için Çek Cumhuriyeti'nde hazırladığı şova katıldık ve sizler için tam altı sayfalık özel bir inceleme yazısı hazırladık. Acaba bu kadar beklediğimize değdi mi? Hala oyunu almadıysanız, incelememizi okuyun ve siz karar verin.

Tiberian Sun'ın haricinde, bu ay Level'da şimdiye kadar vermediğimiz sayıda Level HIT alan oyun var. Dört yıldır üzerinde çalışılan bir action-adventure olan Outcast, Activision'ın Mech Warrior 3'e cevabı olan Heavy Gear 2 ve uzun zamandır gördüğümüz en iyi action oyunu olan Shadowman bunlardan sadece birkaçı. Tabii bunlar buzdağının sadece görünen kısmı, önümüzdeki aylarda gelecek o kadar çok iyi oyun var ki başımızı kaşıyacak zamanımız olmayacak gibi görünüyor.

Herşeye rağmen, hayat devam ediyor. Ama biz evlerimizde rahat içinde otururken, lütfen bizim kadar şanslı olmayanları unutmayalım. Depremden etkilenenler için maddi olarak hiçbirşey yapamıyorsanız bile, onlar için dua edin.

Kalbimiz sizler için çarpıyor.

Sinan Akkol



LEVEL ISSN: 1301-2134

Genel Yayın Yönetmeni
Gökhun Sungurtekin
Sorumlu Yazı İşleri Müdürü
Sinan Akkol
Yazı İşleri
M. Berker Güngör, Cem Şancı, Emin Barış, Ozan Simitçiler, Ozan Ali Dönmez, Ekim Erkurt, Kağan Ünaldı, Kadir Tuztaş, Sinan Almaç, Batu Hergünsel, Gökhan Habiboğlu
Yazı İşleri Sekreterya
Yeliz Aygül
Grafik Tasarım
Didem İncesağır
Yazı İşleri Tel:
(212) 297-1724
Yazı İşleri Faks:
(212) 238-7326
Yazı İşleri e-mail adresi:
chipyaz@chip.com.tr
Pazarlama Bölümü
Özlem Cenker, Ayten Çar
Halkla İlişkiler Müdürü
Güler Okumuş
Reklam Koordinatörü
Gönül Morgül
Reklam Müdürü
Şebnem Karabıyık
Reklam Servisi
Sevil Sarıtaş, Yeliz Koyun
Reklam Trafikeri
Aynur Kına
Reklam Servisi Faks:
(212) 297-1733
Abone Servisi
Nur Geçili, Ayfer Karaalioğlu, Ayten Akgüre, Ebru Epik
Dağıtım Servisi
Nebi Danacı
Dağıtım Asistanı
Mehmet Çil
Abone Servisi Faks:
(212) 238-7343
Abone E-Mail:
abone@chip.com.tr
Üretim Koordinatörü
Turgay Tekatan
VOGEL Yayıncılık Ltd. Şti
Genel Müdür
Hermann W. Paul
Genel Müdür Yardımcısı
Beste Özerdem
VOGEL Yayıncılık Ltd. Şti Adına Sahibi
Gökhun Sungurtekin
Renk Ayrımı - Film Çıkış
Asır Matbaacılık Ltd. Şti.
Tel: (212) 283-8438
Baskı
Asır Matbaacılık Ltd. Şti.
Tel: (212) 283-8438
Dağıtım
BİRYAY A.Ş.
VOGEL Yayıncılık
Piyalepaşa Bulvarı
Zincirlikuyu Cad. 231/3
80380 Kasımpaşa İSTANBUL
Tel: (212) 297-1724 Pbx
Faks: (212) 297-1733
VOGEL ANKARA
Dilek Özgen
VOGEL Ankara Müşteri Temsilcisi
Serra Yurtman, Batur Odar
Ankara Büro
4. Cad. 73. Sok. 8/1 06450
Öveçler ANKARA
Tel: (312) 480-5939
Faks: (312) 480-5958
E-Mail: vogelank@chip.com.tr


VOGEL
Yayıncılık Ltd. Şti

Bizden Duymuş Olmayın...

★ Sierra amcanız sizlere ne getirdi çocuklar Bir Real Time Strateji mi? Hayır. Bir uzay simulasyonu ? Yine bilemediniz, ikisi birden. Homeworld, 3D RTS'lerin en iddialılarından biri olmaya aday. Senaryo, üzerinde uzun süre zaman harcanmış bir roman izlenimi veriyor. Grafik ve sesler de "Ben usta ellerden çıktım !" diyorlar. Üç boyutu da sonuna kadar kullanacak, görünmez gemiler, mayın döşeyiciler, iyon topları, alıcı gemiler, onarım korvetleri ve öncü gemilerin uçuş pozisyonlarını kontrol edebilecek, bu arada göz alıcı görsel efektlerle karşılaşacaksınız. Eğer makinenize güveniyorsanız yılın en iyi oyunlarından biri ekimde sizlerle !



★ Red Storm geçenlerde son fırtınasının UFS Vanguard diye bir uzay-action olduğunu açıkladı. Ne zaman oynayabilceğiz sorusuna önümüzdeki hazirandan önce avucunuzu yalarsınız açıklamasını yapan yetkililer ayrıca bir uzay gemisinin kaptanını yöneteceğimizi de söylemeyi unutmadılar.

★ Bu aralar firmalar nedense yeni oyun çıkartmaktan çok eskilerine yamalar, yenilikler, eklemler yapıyorlar; mesela bu yeni baskılardan NHL 2000 yeni kontrol sistemi, İnternette oynama imkanı ve Fransızca bilenler de gönül rahatlığıyla oynasınlar diye yeni bir Fransızca moduyla 24 ekimde; yarısı multiplayer olmak üzere 20 yeni haritasıyla, yeni Level editörüyle, her biri 12 görevli 2 yeni senaryosuyla, 8 yeni büyüsü ve 39 binasıyla SETTLERS 3 ekimin başlarında; aşkın acımasız ve kızgın ve intikam dolu ve manyak ve sırılsıklam ve de tutkulu ağına düşen Bambo'yu konu alan, kainatın en salak saçma oyununun devamı DEER AVENGER 2 Eylülün ilk haftalarında ve son olarak Roller Coaster Tycoon içinde bissürü yeni oyuncakların (aslında söylemeyecektim, ama merak eder şimdi Tycooncular: Virginia Reel, Side Friction Rollercoaster, Steel Twister, Steel Wild Mouse. (Tabii ismine bakarak her şeyi anladınız ya! (iyi de o zaman niye yazdım ki?))) ve senaryoların da (Jungle ve Jurassic (bunlar isimlerinden anlaşılıyor, di mi? (evet - parantez cini))) yer aldığı son versiyonlarıyla çok yakında raflarda yerini dolduracak. (niye bu paragraf tek cümle oldu ki şimdi?(bu parantez cinleri de çok geveze oluyor hani!))

GINALI GUZUM, NİRDESİN ?

Tamam, kabul, biz kaşındık. Her seferinde "Kahraman olmaktan sıkıldık, artık oyunlarda mütevazi roller istiyoruz !" diye diye bak sonunda ne oldu ? "Kahramanlık falan sizin neyinize, bundan böyle çobansınız !" deyiverdiler. Daha önce BBC televizyonu ve



Hasbro gibi büyük firmalarla çalışan Mindseye ekibinin Empire firması için hazırladığı son oyun olan "Sheep"de sürünüzü türlü engellerin arasından çıkışa ulaştırmaya çalışan bir çobanı canlandırıyorsunuz. Oyun 2D formatında. Yapımcı firma 3D fomatını da denediklerini, ama 2D formatının daha iyi çalıştığını söylüyor. Bir kısmı Team 17'de de çalışmış ekip elemanları, Worms gibi grafikleri çok iddialı olmayacaklarını, ancak oynanışın rahatlığı ve zevkiyle oyuncuyu saracak bir çalışma ortaya çıkardıklarını da ekliyorlar. İki çoban ve iki çoban köpeği olmak üzere farklı özelliklerde dört karaktere yer verilen



oyunda her bölümde ayrı bulmacalar ve ayrı mekanlar sizi bekliyor. Koyunlara bağırıp çağırarak zıplamalarını ya da yön değiştirmelerini sağlayabiliyor, ekstralar toplayabiliyor, ortalıktaki araç ve gereçlerden yararlanabiliyorsunuz. Her bölüm yerini daha da uçuk bir başka bölüme bırakıyor. Uzayda roketlerle giden koyunlar, Titanic'deki koyunlar, gece klubündeki koyunlar, ne ararsanız... Worms, Lemmings gibi gırgır beceri oyunlarına bir rakip daha geliyor. Bu arada, Aygız, nireye kayboldun, Aygıııız ??



ABOMINATION

Altı gün... Pazar günü New York'ta ortaya çıkan ve cumartesiye kadar Los Angeles'a ulaşan bir virüs (Neden Kamçatka değil, neyse dallandırmayalım.). Salt ölüm. Ve ölülerin sayısı artarken kendilerine "İnançlılar" adını takan bir tarikat... Gerçek inanca ve "tür"ün tüm inananların günahlarını affedeceğini söyleyen tarikat...Tüm bunlar olup biterken Nemesis adlı bir projenin sağ kalan sekiz üyesi. En iyi gizli harekat timini yaratmak üzere seçilmiş sekiz komando... Ve savaş....

X-Com'un yapımcısı Steve Goss tekrar işbaşında. Bu sefer çok değerli yapımlara imza atmış bir ekiple (Transport Tycoon adı çoğu kişi için yeterli bir referans olacaktır sanırım!) birlikte çalışıyor. Abomination bir real time action-strateji. Her bölümde ekibinizle işgal



altındaki caddelerde türlü yaratığa karşı mücadele vermeniz gerekiyor. İşi zevkli kılan da karakterleriniz arasındaki etkileşim. Bölümü bitirebilmek için karakterlerinizin hepsini birden kontrol etmeniz gerekiyor. Üstelik karakterlerinizin özelliklerini ve ekipmanını istediğiniz gibi düzenleyebiliyorsunuz. İş yavaş yavaş çığrından çıkıyor ve Rusya'daki nükleer üslere, Antartika'daki kayıp tapınaklara taşıyor (Bak başta sırf Amerika diye günahlarını aldık adamların!). Quake, Command & Conquer, Commandos, hepsi bir arada. Denemek ister miydiniz ?



SINISTAR'IN DÖNÜŞÜ

1983 yılında (tabii biz o zamanlar küçüktük ufacıktık, hatta Commodore 64'ler bile yoktu..) ilk kez stereo ve dijitize ses kullanan oyun imiş Sinistar. "Aradan 16 sene geçtikten hala geride bir hayran kitlesi varlık gösteriyorsa, üstelik günümüz teknolojisi



de bize türlü nimet sunuyorsa haydi ne duruyoruz ?" diyen yapımcılar - Flight Unlimited ve System Shock'tan tecrübeli beyler- kolları sıvayıp "Sinistar Unleashed"i önümüze getirdiler işte . Sinistar Unleashed, yine uzayda geçen bir 3D shooter. Uzayın sonsuzluğunda dilediğiniz yöne gidebileceğiniz, lazer ve bombalarla donatılmış geminizle Distilled Evil adlı bir yaratık ırkına karşı savaş veriyorsunuz. Bu ırkın efendilerine hizmeti her şeyin önünde tutan asimile edilmiş köleleri Sporg'lar da ayrı bir tehdit unsuru oluşturuyor. Her bölümde toplayacağınız minerallerle geminize uzun menzilli roketler, daha güçlü la-

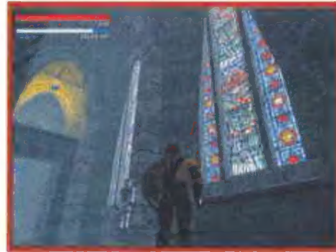


zerler ya da hız arttırıcı ateşleyiciler eklemeniz mümkün. Oyunun ses ve görüntü efektleri olduça iddialı. Hatta arka planlar elle rötuşlanmış NASA fotoğraflarından oluşuyor. Her biri altı bölüme ayrılmış 24 ayrı level'da mücadele verecek, kendine güvenen pilotlar aranıyor, ilgilenenler için kayıtlar en yakın oyun satıcısında !



BLADE

Artık üretici firma da "Blade" projesinin yılan hikayesine döndüğünü kabul etmiş durumda. Hatalarının projeden erken bahsetmek olduğunu ve yarım kalmış bir oyun ortaya çıkartmamak için uğraş gerektiğini, Unreal ve Outcast için de dört yıl uğraşıldığını söylüyorlar (bu gerekçeler bir yerlerden tanıdık geliyor ama...). Ancak oyunun grafiklerini ve geniş yapısını görünce affetmek şöyle dursun, "Kardeş siz biraz daha geciktirin isterseniz.." diyesimiz geldi. Konu her zamanki kasabasını karanlık güçler basmış kahraman konusu, ancak oyun bize hemen her türlü eşyayı kapıp kullanma olasılığı veriyor. Örneğin dekormuş gibi duran bir tabureyi kapıp rakibize vurmaya başlayabilirsiniz. Tıpkı Diablo'da olduğu gibi eşyaların bakım, onarım, alım ve satımı mümkün. Bununla birlikte oyun içinde pek çok bulmaca bulunuyor. Oyunu hareketli kılmak için oyun içi konuşmalar kullanılmamış, ancak çoğu yönden action'un yanısıra RPG izleri de görmek mümkün. Amazon, barbar, dwarf ve şövalyeden oluşan dört karakter ve gelişen büyü özellikleri de oyuna dahil. Yapay zeka da oldukça gelişmiş. Kimi rakipleriniz o kadar akıllı değil. Tek başlarına saldırıyor, çıkışsız alanlara kaçıyorlar. Kimileri ise gruplar halinde dolaşıyor, sizi pusulara çekiyor, gölgeniz ya da sesinizden geldiğinizi anlayabiliyorlar.Geç olmasının yanısıra güç bir oyun olacağa benzer. Kolay gelsin !



★ Take 2 adlı firmamız temmuzun sonuyla beraber para konusundaki son durumlarını açıkladılar. Bize ne diyebilirsiniz belki ama, geçen seneye göre 215%'lik bir artış ve satışlardan kazanılan yaklaşık 64 milyon Amerikan yeşil parası belki ilginizi çeker. Başarılarının gizli anahtarı ise Darkstone, Jagged Alliance 2, Hidden & Dangerous, Monster Truck Madness 64 ve In-Fisherman's Bass Hunter 64'de yatıyormuş, bizden söylemesi.. Düşünüyorum da, acaba biz de mi yavaş yavaş şu programcılık olayına girsek...

★ Çok çok eskiden bir kanalda frizbiyle oynanan Amerikan futboluna benzer bir şey görmüştüm. Frizbiyi çok seven bir insan olarak oyuna tapmıştım, ama sonra ne izini gördüm ne de duydum. Gerçi amerikan futboluna benzemeyeceği kesin, ama HeadGames Publishing adlı firma Frisbee Golf diye bir oyun çıkartacaklarını söyledi. 4 ayrı oyuncunun çeşitli engellerle dolu 4 alanda frizbi yeteneklerini gösterebilecekleri oyun umarım gerçek frizbinin zevkini verebilir..

★ Oyunun Firması: Novalogic

Oyunun İsmi : Tachyon- The Fringe

Oyunun Amacı: Uzayın ücra köşelerinden birisine sürülen savaşçı pilotumuz Jake Logan'ın sorunlarına çözüm bulmak

Oyunun Varsa Bilinen Bir Özelliği : Jake'e daha önce bir çok yapıtta (başta bilimkurgu olmak üzere) tanınmış Bruce Campbell' in dublörlük yapması..

Oyunun Varsa Bilinmeyen Bir Özelliği : Çıkış Tarihi

★ Logos'un yeni multiplayer Rpg sistemini kullanan Aeropa : Fall of the Covenant 2000 sonlarına doğru hazır olacak.

★ Oha! !11.2 MB'lik update de olmaz ki! Eee, 150'den fazla değişiklik yaparsan doğal olarak eşekler kadar yer kaplar yaptıkların. Dungeon Keeper 2'nin bu son versiyonunda Level'ı bitirdikten sonra oynamaya devam edebilir, multiplayer oyunlarda bilgisayarı da karşınıza alabilir, hatta multiplayer oynarken düşman duvarlarını geçilmez bile yapabilirsiniz (oyunu oynamış olsam bunun ne kadar önemli olup olmadığını da yazardım, ama..). Ayrıcana 4 yeni multiplayer haritası ve yeni bir "My Pet Dungeon" bölümü de huzurlarınıza amade olacak. Bir bakalım.. Daha 5 tane yenilik sayabildiğime göre sanırım 11.2 MB'a değecek gibi. Ama ne yazık ki bu yeni bebek ben eski saveleri çalıştırmam diye de mızmızlanıyor, haberiniz olsun derim.

★ Electonic Arts (kim ne derse desin çok güzel bir isim) Alice in Wonderland diye bir Action-Adventure yapıyor. Alice'i canlandıracağımız oyun belki, biraz olsun Action-Adventure susuzluğumuzu giderir....

★ Sierra Half-Life'ın görev pakedi Opposing Force'u çıkartırken oyunun haritaları için halka da bir şans vermek istemişti. İşte geçenlerde yapılan seçimde de en iyi üç level-haritası oyunun yeni bölümüne girmeye hak kazandı. Levelların yaratıcıları da 1000'er doların almanın yanında oyunun Credits kısmına da isimlerini yazdırmayı başardılar. Aslında bence bu çok iyi bir fikir, hatta hemen her Expansion'da böyle uygulamalar yapılmalı. Sadece haritalar değil, her türlü yaratık, grafik, müzik ve efekt halka açılmalı. Belki bir gün sadece anonim imzalı oyunlar oynarız, ve bu anonim çalışmanın bir yerinde sizin de isminiz gizlenmiş olur..

★ Havai'li sörfçüler, yaşadınız. Mike Stewart's Pro Bodyboarding adlı oyunda, sekiz ayrı karakter (bir de bonus karakter) ile kumsaldan kumsala sekiz ayrı sörf tahtası (Bonus tahtalar da varmış, inanın ki doğruyu söylüyorum!) kullanarak gezebilirsiniz. Sörf dediğin sadece Internet'te olmaz ki...



★ Denizde sörf olur da şehirde olmaz mı? Trickstyle, 3. Dünya Savaşı ardından kurulan barış dolu bir dünyada sıkıntıdan patlamamak için caddelerde delicesine turbo kaykaylarla yarışan gençleri konu alıyor. Londra, Manhattan ve Japonya sokaklarını sallayan sıkı bir 3D yarış oyunu, hem de Acclaim güvencesiyle...



CREATURES 3

Creatures'ı bilmeyen var mı ? Oyuna bir yumurtaya sahip olarak başladığınız ve zamanla yumurtadan çıkan küçük yaratıkların eğitim ve gelişiminden sorumlu olduğunuz bir nevi yaşam simulasyonu idi. Yapay zekanın son derece ağırlıkta olduğu oyunun gerisi gelmekte gecikmedi. İki buçuk yıl içinde iki tane devam niteliğinde oyun piyasaya sürüldü. Creatures 3, genel oyun tarzı ve kontroller açısından önceki oyunlardan çok farklı değil, ancak en büyük uğraşlar yapay zeka üzerinde yoğunlaşıyor. Bununla birlikte Creatures 3 le gelen en büyük yenilik yaratıkların hareketli nesnelerin bile kokusunu alıp takip edebilmeleri. Örneğin sinsi Grendel'lar kokudan yola çıkarak bıcırık Norn'larınızın yumurtalarını çalabilirler. Bir diğer yenilik de daha önceki Creatures oyunlarında olmayan makineleri birbirine bağlayıp yeni kombinasyonlar oluşturabilmeniz ve bunların nasıl kullanılacağını Norn'lara öğretebilmeniz. Sözgelimi Domates fırlatıcısı ile Grendel koku dedektörünü birleştirip Grendel'lara otomatik olarak ateş açan bir silah üretebilirsiniz. Oyuna dış dünyadan izole bir ortamda başlıyorsunuz. Zamanla yavrular büyüyüp "dışarı"yı merak etmeye başlayınca işler zorlaşıyor tabii. Yeni bir dünya, yeni yeni yaratıklar ve tabii düşmanlar. Yavrucuklarınıza iyi bakmanız gerekecek..

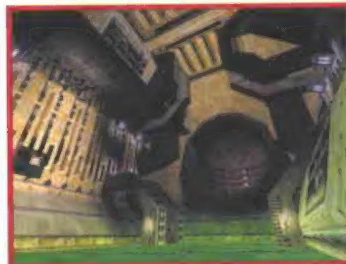
Bu arada siz Norn'cuklarla uğraşa durun, ama Creatures 3D üzerindeki çalışmaları da takip etmeyı unutmayın. Yarın bir de bakmışız ki...





GÖLGE OYUNU

Macar firması Humansoft, 1999 ve 2000'de ilginç projelerle karşızda olacak. Bunlardan ilki, 3D platform-action türü "Seed". Yine kötülerin istilasında bir gezegen ve bu gezegeni kurtarmaya çalışan bir nevi insan. Bir nevi, çünkü karakteriniz iki kolu ve iki bacağı olmasına karşın tam bir insan değil, örneğin oyunda kullandığınız silah, aslında karakterin bedeninin bir kısmından oluşuyor. Buraya kadar oyunun Quake ve diğerleri arasında erimesi çok doğal gibi görünüor. Ancak Seed'de özellikle üzerinde durulan konu ışık ve gölge. Işık oyunları sadece görsel zenginlik sağlamıyor, aynı zamanda oyunun bir parçası olma özelliğini de taşıyor. Örneğin çeşitli bulmacaları ışık ve gölge kullanarak çözmeniz gerekiyor. Bir kapının açma düğmesi olmayabilir, dert etmeyin, uygun yerde durup doğru gölgeyi oluşturmanız yeterli olacaktır (ama düşmanlarınıza ellerinizle tavşan, kuş, köpek filan yaparsanız o başka...). Oyuna ateş, su, hareketli platformlar ve balonlar gibi bir dolu platform öğesini de ekleyen programcılar, duşmanları da dev boyutlarda yapmayı düşünüyorlar. Kocaman düşman, kocaman hedef demektir diye düşünmeyin sakın, biliyorsunuz ışığın kaynağına göre küçük cisimlerin dev, dev cisimerin minicik gölgeleri olabilir. Ne diyelim, böyle düşmanın gölgesinden bile korkulur !





ZAMANA KARŞI DEĞİL, ZAMANDA YARIŞ !

İnsan bir araba yarışı gördüğü anda ya diğerlerinden farkını düşünmeye, ya da Need for Speed gibi "baba"larla kıyaslamaya başlıyor. Piyasadaki oyunların çoğu da bu zorlu sınavı veremiyorlar ne yazık ki... Bu durum karşısında üreticiler yeni fikirlerle oyunu zenginleştirme ve teknik açıdan daha ciddi çalışmalar içine girme yolunu seçiyorlar. Human Soft'un bir diğer projesi Time Rally konusu bakımından sınıfı geçiyor. Oyun taa milyonlarca yıl öncesinden geleceğe uzanan türlü mekanlarda geçiyor. Arada ihtiyaç molası verip İkinci Dünya Savaşı'nda yarışabiliyorsunuz. Zamana göre dekorlar da değişiyor tabii. Eski çağların vahşi doğası, yerini panzerlere, uçaklara bırakıyor. Ah, bir şey daha, bu dekorlar size ateş edebiliyorlar, siz de onlara...Çevrenizdeki nesneleri vurup puan kazanabilir, bu puanlarla aracınızdaki hasarları tamir edebilirsiniz. Programcılar, araba ve fizik kuralları üzerine pek çok kitap okuduklarını, bu nedenle zevkli ancak fizik kurallarının dışına çıkan oyunlardan farklı olacaklarını söylüyorlar. Gerçekçi, farklı, ilginç. Acaba yarışın bizim zamanımıza varmasına daha ne kadar var?





CHAOS KINGDOM

RPG sevenler el kaldırsın ! Şimdi de sevmeyenler el kaldırsın ! (Olası bir tartışmaya neden olmamak için sonuçlara burada yer verilmeyecektir !) Arkadaşlar, RPG sevenlerin en büyük arzuları ne, sınırsıza yakın seçenek, dilediğimizi yapabilmek, her yöne çekilebilen senaryo, kısaca özgürlük ! Human Soft'taki sevgili dostlar dediler ki haklısınız, buyrun size özgür oyun. Chaos Kingdom'u yapımcılar tek cümleyle ifade ediyor : "Her yol, doğru yol !" Adından da belli olduğu üzere politik mücadele içindeki bir krallığı tek yönetim altında birleştirmeyi amaçlayan bir maceraperestsiniz. Amacınıza ulaşmak için bitirebileceğiniz bir kaç yüz görev bulunuyor. Bu görevler sırasında sürekli çevreyle etkileşim içindesiniz, çünkü unutmayın oyundaki her NPC'nin (sizin dışınızdaki karakterler) ayrı bir kişiliği var. Yalnız gezmek istemiyor musunuz, gidin kendinize nöbetçiler tutun, ancak bu sizi daha önemli bir kişi gibi gösterecek ve size yönelecek saldırıların artmasına neden olabilecektir. Bir sorun mu var, çözüm tek bir anahtarda saklı olmayacaktır. Sadece deneyin, biri değilse diğeri sizi çıkışa ulaştıracaktır.



RPG sevenleri mutlu edebildik sanırım. Şey, keyfinizi kaçırmak istemezdim ama bu kadar geniş bir yapımı da 14 aydan önce bitmiş göremeyeceğiz. Her şeyin bir bedeli vardır derler, doğru gibi !..





★ Croc 'u hatırladınız mı? Hani şu ufak, sevimli, üç boyutlu kertenkelecik. Kırlarda koşar, zıplar Baron Dante adlı büyücünün elinden arkadaşlarını kurtarmak için kristaller toplar; yaratıklarla mücadele eder; ateş, kar, yağmur, çamur demeden yoluna devam ederdi. Fox şirketi, Croc'u yeni maceralarla geri döndürüyor. Bakalım Croc, bir boyut büyük olduğu Mario ile baş edebilecek mi ?



★ Guillemot'un yeni ses kartı Maxi Sound Fortissimo Eylül'de Amerika'da piyasaya çıkıyor. Son Yamaha motorlarından biriyle güçlendirilmiş dört kanallı PCI audio hızlandırıcısının yanı sıra kullanıcılara kendi dijital seslerini yaratma ve düzenleme imkanı veriyor. Fiyatı 49.99 dolar (Bir cent için birbirimizi kırmayalım.)

★ Sizlere MİNİK bir sürprizimiz var. PC dünyasının gelmiş geçmiş en çok satan oyun serisi olan Command & Conquer dünyası iki yeni oyuna daha konukluk etmek üzere hazırola geçmiş bekliyor. Tiberian Sun ile kafayı yediğiniz şu günlerde bu habere kalbiniz nasıl dayanır bilmiyorum ama serinin dördüncü oyunu için çalışalar başlamış durumda. İsmi büyük ihtimalle Command & Conquer: Tiberian Dawn olacak olan Real Time Strateji için en az bir yıl daha bekleyeceğiz. Efendim? C&C ile ilgili ikinci oyun ne mi? Şöyle söyliyelim, Quake 2 ile C&C birleşince ne elde edilir sizce? Evet, Command&Conquer evreni strateji türünün dışına çıkıyor. Hakkında henüz hiçbirşey bilinmeyen ve ismi Command&Conquer: The Renegade olan First Person Shooter ilk kez Amerika Eylül ayında yapılacak olan ECTS fuarında gözükecek. Kim gider kim görmek şerefine erişir bilemem, ama biz bütün casuslarımızı ortama saldık, resimler elimize geçer geçmez sizlerin de haberi olacak.



★ Kana susamış insanlarımızı sokaklara taşıp bu ihtiyaçlarını gidermemeleri için yegane çözüm olan Mortal Kombat, serinin beşinci oyunuyla geri dönüyor. Yalnız bu şimdiye kadar verdiğimiz en erken haber olsa gerek, çünkü oyun daha hazırlanmaya bile başlamadı. Hatta Coin-Up salonlarında (birçoğunuzun Atari salonu dediği şey) bile görmenize bile daha en az 6 ay var. Mortal Kombat serileri ile taaa en başından beri uğraşan Ed Boon, oyunun PC için çıkacak olan versiyonunun, 3Dfx'in 2000 yılı içinde çıkacak olan 3D hızlandırıcı işlemcisi Rampage'e desteğinin olacağını, ama diğer 3D kartlar hakkında söz veremediğini söyledi. Bunun sebebi olarak da, Rampage chipsetinin şimdiye kadar görülmüş bütün 3D çipsetlerinden kat kat üstün olmasını ve Mortal Kombat 5'in serinin önceki oyunlarından çok farklı olması nedeniyle abartı bir işlemci gücüne gerek duymasını gösterdi.

★ İsveçli bir oyun geliştiricisi olan Digital Illusions, gelmiş geçmiş en gerçekçi rally simulasyonunu yapmak için kolları sıvadı. Hem eski hem de yeni ralli klasmanlarında yarışan (F2, WRC ve B Grubu) 17 arabayı sürme şerefine nail olacağımız Rally Masters, grafiksel olarak da bakmaya doyamayacağınız güzellikte olacak. Colin Mc Rae, Hannu Mikkola gibi günyanın en iyi 24 ralli yarışçısının sürüş modellerinin birebir oyuna uyarlandığını söyleyen Digital Illusions'a "Bunları daha önce çok duyduk,oyunu görmeden bizi inandıramazsınız" dedik ve hızla kaçtık. Rally Championship 99 gibi iddialı bir oyunla aynı anda gelecek olan Rally Masters'ın ne derecede başarılı olacağını zaman gösterecek.



★ Gün geçmiyor ki yeni bir Star Trek oyunu gelmesin. İşte, ülkemizde de gösterilen Star Trek: Deep Space Nine TV dizisinin oyunu da yapıldı ya, bütün sorunlarımız bitti sanki. Dizinin en önemli karakterlerinden Worf, Kira, Sisko gibi herifleri yönetebilecekmişiz oyunda. Uzayın orasında burasında Red Orbs denilen ve eski uygarlık Pah Wraiths'in sırlarını taşıyan küreleri bulmaya çalışacakmışız, yoksa düşmanlarımız Cardasianlar bulurmuş ve sonumuz kötü olurmuş. Eh hadi bulalım, ama sorarım size: Bu konuyu çok aradınız mı.



HASBRO INTERACTIVE TÜRKİYE'DE

Hasbro Intertoy firmasının dört yıldır bilgisayar oyunları alanında çalışmalarını sürdüren alt kuruluşu Hasbro Interactive, Eylül 1999 itibarı ile Türkiye pazarına giriyor. Microprose ve Atari gibi iki iddialı oyun yapım firmasını bünyesinde barındıran Habro'nun ilk bombaları şu sıralarda piyasaya çıkmış olması gereken Civilization :Test of Time, Roller Coaster Tycoon ve Mech Warrior 3. Biz bu üçlüyle meşgul olurken, onlar da 99'un son aylarında piyasaya sürecekleri oyunların tanıtımını yapıyorlar. Bunlardan ilki, GP 500 adlı bir motorsiklet yarışı ve oyun makinlerinden aşina olduğumuz Tetris ve Pong. Ekim ayında da bu üçlüyü piyasaya sürdükten sonra kasımda Monopoly II, ve Action Man'e sıra gelecek. Aralık ayında ise Grand Prix World bizlerle buluşacak. Hasbro Interactive'in oyun piyasasına getireceği rekabetin kullanıcılar için kaliteyi de beraberinde getireceğine inanıyor, yeni yeni gelişmekte olan Türkiye oyun piyasasında başarılar diliyoruz.







PARDON KARDEŞ, ARABA SİZİN MİYDİ ?

Grand Theft Auto, grafik kalitesinin her şey demek olmadığını bizlere kanıtlamıştı. Amerika caddelerinde araba çalan, adam yaralayan, peşinden polisleri koşturan kaka bir adamı yönetiyorduk. Basit grafikler, akıcı oyun planının, sokak ağzı konuşmaların ve arka planda çalan radyonun yanında bizlere rahatsızlık vermiyordu hani. Şimdi ise DMA Design, birinci oyunun grafikleri ve yapay zekası üzerinde bir hayli uğraş verip yeni bir Grand Theft Auto hazırladı. Artık oyundaki her karakterin kendine özgü bir davranış şekli var. Eskisi gibi polisler, çete üyeleri ve tek amaçları bize arabasını "hediye etmek" olan sürücüler yok. Karşılaştığınız kişi, olay çıkardığınız anda kaçabileceği gibi, sizi zararsızca durdurmaya çalışabilir, ya da derhal silaha sarılabilir. Öte yandan sizin yapabilecekleriniz de genişletilmiş durumda. Örneğin bir çeteyi diğerinin inine taşıyıp iki çeteyi birbirine düşürebiliyorsunuz. Ah, ortalığı fazla ısıttığınızda ensenizde belirecek SWAT ve FBI timlerinden bahsetmeyi unuttuk galiba. Yani bundan böyle sokaklar ve kanun adamları çok daha tehlikeli. 22 Kasımda sadece sürüş yeteneğinize değil, kıvrak zekanıza da güvenmeniz gerekecek !



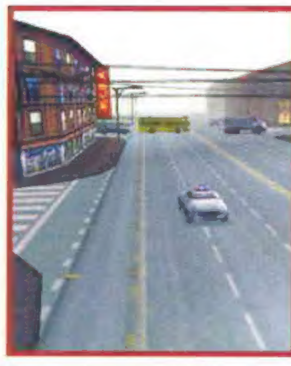




SAĞA ÇEKER MİSİNİZ Bİ ZAHMET ?

Çok yarış oyunu yapıldı. Şehrin göbeğinde geçen çok yarış oyunu yapıldı. Amma gaza basmış giderken plöp diye (bu efektin her hakkı saklıdır.) kırmızı ışığın yandığı, sağdan soldan vızır vızır arabaların fırladığı oyunlarla daha yeni tanıştık. Midtown Madness büyük şehir trafiğini sonuna kadar içimizde hissetmemizi sağlamıştı. Şimdi ise ayağınız gaz pedalındayken sadece trafiği değil, peşinizdeki aynasızları, ya da önünüzde ortalığı birbirine katan azılı suçluları da düşünmek zorundasınız. THQ'nun Felony Pursuit'inde hırsız ya da polis olarak caddelerde tozu dumana katacağız. 38 ayrı görevde kullanılacak 15 araba, 100 millik bir şehir, 1.5 milyon poligon ve gelişmiş bir yapay zekanın denetimindeki trafik sistemi ile Felony Pursuit açık alanlardan sıkılanlar için birbir. Şehir planlamacılarının da içinde bulunduğu ekip işin yüzde kırkını bitirmiş durumda. Her şey yolunda giderse 2000 Mart'ında evlerinizde !

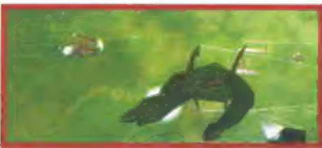








FREESPACE 2



Öykümüz ilk Freespace'den 32 yıl sonrasına ait. Terran (bunlar biziz) ve Vasudan (bunlar da yaratık) ırkları arasındaki (savaş diyeceğimi sanıyorsunuz değil mi ? Hayır, az bekleyin savaşılacak ırk da geliyor !) işbirliği devam etmekte. Ancak Terran gemilerinin güneş sistemine sıçrama merkezlerinin son savaşta işgalci Shivanlar (işte kötü çocuklar) tarafından imha edilmesinin ardından dünya ile bağlantı kesilmiş durumda. Shivanlar'ın yeniden etrafta boy göstermeleri üzerine savaş kaldığı yerden devam ediyor. Interplay yetkilileri bu kez bir yazarla anlaşıp senaryoyu onun denetimine vermeyi uygun gördüler. Bununla birlikte yeni Terran, Vasudan ve Shivan gemileri (sondaki "an"lar kafiye!) uzayın nebulalarına dalıp çıkmaya hazırlar. Nebulaların oyunda özel bir yeri var, çünkü kesinlikle dekoratif amaçlı olmayan bu gaz kümelerine girdiğinizde gözleriniz ve alıcılarınız körleşiyor. Savaşta düşmanınızı nebulalara çekebilir ve avantaj yakalayabilirsiniz. Tabii az ilerinizdeki düşman filosunu zamanında fark edebilirseniz. Böyle kötü sürprizleri engellemek için AWACS benzeri radarlı destek kuvvetlerine de ihtiyacınız olacak. Filo halinde cümbür cemaat ya da tek tek uçuşa imkan veren geniş multiplayer desteğini de göz önünde bulundurursak bu sonbahar uzay simulasyonu açlığımızı neyin gidereceğini tahmin etmek zor değil !





★ Eidos'un Tomb Raider'ın uzun zaman önce kaybettiği 3D action tahtını geri almak için yeni bir kozu var. Çok yakında bitmesi planlanan Legacy of Kain: Soul Reaver, serinin ilk oyununun aksine izometrik bir adventure degil, Tomb Raider tarzı arkadan görünüşlü bir oynanışa sahip. Konunun etrafında geliştiği ana karakter olan Raziel, soylu bir ailenin oğlu olup, abisi Kane tarafından öldürüldükten sonra bilinmeyen bir güç tarafından yeniden hayata getirilir. Amacı ise katili olan abisini öldürmektir. Sonuçta, her vampir temalı oyunda olduğu gibi bol kanlı, günün 3D teknolojisini sonuna kadar sömüren mükemmel grafikli bir oyun Soul Reaver. Düşmanlarınızı öldürmek için birçok kanlı yöntem kullanabiliyorsunuz. Elinizdeki kazığı kalplerine sokup havaya kaldırmak, veya elinize aldığınız düşmanınızı güneş ışığına tutup etinin kemiklerinden ayrılmasını seyretmek, hepimizin hoşuna gidecek minik detaylar.Ekim ayında Soul Reaver çıkınca Lara mezarında ters takla atacak.



★ Şu sıralar başlayan korsan oyunları furyası dahilindeki oyunların maalesef hiçbiri, Commodore'daki Pirates!'ın ne şanına, ne de kalitesine ulaşabilmiş değil. Genelde real time strateji öğeleriyle karıştırılan Corsairs ve benzeri yapımlar oyuncuya asla Pirates!'ın o büyülü atmosferini yakalamayı başaramadı. Fakat Hothouse Creations tarafından yapılmakta olan Cutthroats: Terror on the Seas isimli yeni oyunumuz, sulandırılmamış, katıksız bir korsan oyunu olacak. Benzer oyunlarda olduğu gibi büyük bir gemi filosunu değil, kendi gemînizin ve mürettebatınızın komutasıyla meşgul olmak durumundasınız. 1600'lü yıllarda denizlerde üstünlük sağlamış olan İngiltere, Fransa ve İspanya gibi denizlerde üstünlük sağlamış ülkelerden birinin kralının emri altında çalışan denizlere açılıyor ve hem kendiniz, hem de ülkeniz için ün ve altın kazanma çabasına giriyorsunuz. Ayrıca, bulunduğunuz denizdeki adalarda bulunan ufak kolonileri ele geçirerek yavaş yavaş güçleniyor ve vakti gelince ana karadan bağımsızlığınızı ilan edebiliyorsunuz. Yani hafif Colonization tadı da taşıyor. Son zamanlarda gelen iğrenç korsan oyunlarından usandıysanız, Cutthroats'ı ümitle bekleyin.



YOLDAKİLER

Age of Empires 2	Ekim 99
Baldur's Gate 2	2000 Yılbaşı
Black & White	2000 Baharı
Daikatana	Ekim 99
Diablo 2	27 Aralık
Driver	Eylül 99
Duke Nukem Forever	2000 Baharı
Fifa 2000	4 Kasım
Final Fantasy 8	2000 Yılbaşı
Force Commander	Sonbahar
Gabriel Knight 3	Sonbahar
Homeworld	1 Eylül
Max Payne	Sonbahar
Messiah	Kasım 99
NBA 2000	4 Kasım
Prince of Persia 3D	Eylül 99
Quake 3	Ekim 99
Thief 2	2000 Baharı
Ultima Ascension	Sonbahar
Warlords 4: Battlecry	Sonbahar
Werewolf	Sonbahar
Wizardry 8	2000 Baharı
X-Com Alliance	Sonbahar

SPOR DEYİNCE ELECTRONIC ARTS

Her yıl aynı şey oluyor zaten. Biz "Ya bu FIFA'da NBA'da falan gelebilecekleri son noktaya geldiler. Artık yapacakları yeni bir şey kalmadı." derken adamlar yine napıp ediyor, bilumum yenilik ekliyor, biz tam bir önceki oyunda ustalaşmışken, pat diye geliştirilmişini sunuyorlar önümüze. İyi ki memlekette boks, kriket, Amerikan futbolu oyunlarına pek rağbet yok. Zaten kalanlarla yeteri kadar oyalanıyoruz, bir de onlara tutulsak kimbilir neler gelirdi başımıza? Gelin görün bakalım, bu yıl da neler hazırlıyorlar bizler için :



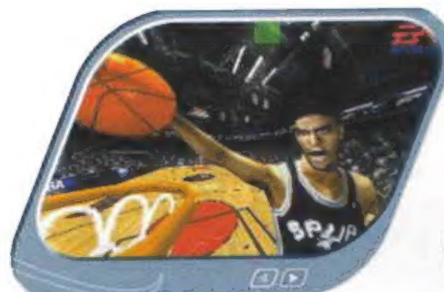
Ekim 99'da FIFA 2000 piyasaya sürülecek. 40 ayrı klüp takımı ya da ulusal takım arasından sezonun galibini belirlemek için seçiminizi yapıp kurulacaksınız bilgisayarın başına. Hem galip gelmeniz halinde gelecek sezonun Avrupa kupalarına katılmaya hak kazanabilirsiniz. Futbolda sertlik iyidir diyenler için de hava topları ve omuz omuza mücadele pozisyonlarının geliştirildiğini de ekleyelim.

FIFA gelene kadar mutlaka futbolla ilgili bir şeyler yapmam gerek diye düşünenlerdenseniz şu sıralar piyasada olması gereken "The F.A. Premier League Football Manager"le ilgilenmeye ne dersiniz? Kendi stadyumunuzu kurun, takımınızın maçlarını 3D olarak seyredin, reklam alın, para kazanın, menejerliğin tadına varın, gülün eğlenin, koşun zıplayın, tamam, devam edicem hemen kızmayın, fazla yaklaşmayın, odunu bırakın...

FIFA bey ekimde gelir de NBA bey geri kalır mı ? NBA 2000'de pek çok yenilikle geliyor. Sokakta da oynayabileceğiniz (sitiritbol) teke tek maç yapma seçeneği, NBA oyuncularına yapılmış yüz animasyonları ve konuşmalar, Avrupalı NBA yıldızlarının tümü ve geçmişteki ünlü maçların son saniyelerini yeniden oynama imkanı. Öyle görünüyor ki bize sunulacak olan NBA 1999.5 değil, NBA 2000. Sabırla bekliyoruz.

- Recai Abi, bu adamlar FIFA ve NBA 2000'i de çıkarttılar, hem de bi sürü yenilikle. Acaba seneye 2001'i çıkarabilecekler mi ?

- Yok be güzelim, gelebilecekleri son noktaya geldiler, artık yapabilecekleri yeni bir şey kalmadı. (!!!)





Mortal Kombat: Special Forces

Mortal Kombat gibi sonsuz eti ve sütü olan bir ürünü sömürmemek olmaz tabii. Yapacaksın her ay bir MK oyunu ki şanın yürüsün, paracıklar gelsin. Netekim, Midway Mortal Kombat ismini kullanan ama birebir dövüş oyunu olmayan ikinci oyun olan Mortal Kombat: Special Forces, çok yakında Playstation için hazır olacak. İlk Mortal Kombat oyununda Sonya'nın turnuvaya katılana kadar başına gelenleri konu alan Special Forces, üç boyutlu bir adventure/dövüş oyunu olacak. Sonya veya Jax olarak Black Dragon tarikatına karşı savaşarak, tarikatın arkasındaki adamı bulmaya çalışacağız. Oynadığınız karaktere ve oyun sırasında yaptıklarınıza göre değişen hikayesi ile tekrar tekrar oynanacak bir oyun olanMK: Special Forces, 2000 yazında PSX için hazır ve nazır olacak. PC'deki kana susamışlar ise avucunu yalayacak.



En İyi 10

PC CD



PC CD	LEVEL NOTU	PlayStation	LEVEL NOTU
Half Life (Hit Level)	10/10	Tomb Raider 3	8/10
Starcraft Broodwar (Hit Level)	9/10	Need for Speed 4 (Hit Level)	9/10
Fifa 99	9/10	Dino Crisis	7/10
Commandos BTCOD	8/10	Resident Evil 2	4,5/5
Need for Speed 4 (Hit Level)	9/10	Syphon Filter	8/10
Heroes of M&M 3	9/10	Army Men 3D	6/10
Midtown Madness	7/10	Croc 2	Yok
Resident Evil 2	8/10	Fifa 99	9/10
Dungeon Keeper 2	9/10	NBA 99	9/10
Roller Coaster Tycoon	9/10	Tekken 3	5/5

Level'ı baştan aşağı dizayn edip de Top 10 listemizi değiştirmemek olmazdı. Bundan böyle hayatına En İyi 10 olarak devam edecek olan bu köşedeki oyunlar tamamen sizin oylarınızla belirleniyor. Playstation sahipleri biraz geride kaldı tabii, her ay parmakla sayılabilecek kadar az kişi PSX için oy atıyor.

PC saflarında birkaç ay geri kaldıktan sonra, Half Life liderliği tekrar ele geçirdi. Burun farkıyla geride kalan Brood War ise Multiplay özellikleri ile uzun süre unutulmayacak gibi görünüyor. Listenin müdavimleri olan Fifa 99, Commandos ve NFS 4 onları takip ediyor. Tabii önümüzdeki ay En İyi 10 listesi tepetaklak olacak gibi, çünkü Tiberian Sun ve Outcast gibi oyunlar gümbür gümbür geliyor.

Biz Ne Oynuyoruz?

Sinan: Tiberian Sun (NOD görevlerini 150 kere bitirirse, Kane'in yanına çırak olarak gideceğine inanıyor)

Berker: Force Feedback desteklemeyen herhangi bir oyun (depremden sonra paranoya yaptı amcam)

Cem: Jagged Alliance 2 (Yönettiği her askerin eniştesinin kuzenine kadar herşeyini bilecek kadar sardırdı oyuna)

Gökhan&Batu: Mayın Tarlası, Solitaire (bilgisayarları başka bir şey oynamalarına izin vermiyor da)

Ozan S, Ekim, Ozan A: Ne oynadıkları belli değil (nerelerdesiniz ya, yakalarsam fena olacak. İnsan bi arar sorar bea!)

Herkes: Delta Force (En büyük zevkimiz birbirimizi öldürmektir demiş miydik?)

En İyi 10 oylarınızı

leveltop10@hotmail.com

adresine gönderebilirsiniz. Unutmayın, elinizde 10 puan var ve bu puanı istediğiniz üç oyuna dağıtabilirsiniz. Tek bir oyuna oy verenler ve bir ayda birden fazla oy kullananların oyları elenecektir.

PLANESCAPE TORMENT

Tam dergiden çıkıp evime gitmek üzereyken, Sinan'ın bana asansörün kapısında yetişip verdiği PLANESCAPE TORMENT hakkında yazacağım ön inceleme yazısının, bilgisayar oyun incelemeleri tarihinde bir ilk olacağından, Sinan'da benim kadar habersizdi.

ÖNSÖZ...

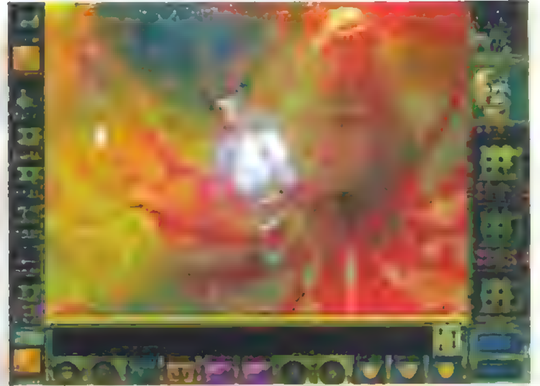
Bir Deprem Yazısı...

Dünyanın her tarafındaki oyunseverlerin aklından geçen şu düşünceyi hepimiz biliyoruz. "OOOHHH, adamlara bak, bilgısayar oyun dergisinde yazıyorlar. Hem oyun oynayıp hem para kazanıyorlar. Ne rahat iş.. Ooooooh!" İşte yıllardır, insanlara anlatamadığımız, mesleğimizin hiç de sanıldığı gibi kolay olmadığı, tehlike ve stres altında, zor koşullarda çalıştığımız gerçeğinin canlı bir kanıtıdır şu anda elinizde duran Planescape Torment yazısı...

17 Ağustos 1999 günü sabah üçte gerçekleşen ve son bir yüzyıldır İstanbul'un karşılaştığı en büyük deprem olduğu gibi, Dunya tarihinde bu güne dek görülmüş en uzun (45 sanıye) deprem olma özelliğini de taşıyan şu ünlü faciadan sadece yarım saat sonra yazıldı bu yazı. 16 Ağustos tarihinde, saat birde dergideki konuşmamız da Sinan'ın "CEM! 17 Ağustos Salı günü sabah 9 da bu yazıyı alamazsam, Level dergisi, çok tarihi bir gecikme ve rakipleri karşısında büyuk bir yenilgi yaşayacaktır, her şey sana bağlı. Tek kurtuluşumuz ve ümidimiz sensin!" sözlerinden sonra, evime kapanmış deliler gibı bu oyun hakkında araştırma yapmaya başlamıştım ki, tam yazıyı yazmaya başladığım saatlerde gerçekleşen deprem beni üzerinde yazı yazdığım masanın altına saklanmaya mecbur bırakmıştı. Ama aklımdaki tek düşüncenin, başıma birşey gelmesi halinde baskıya yetişemeyecek bu önemli yazı olduğu o korku ve dehşet saniyeleri boyunca, ne etraftaki çığlıkların, ne kesilen elektrıklerin, ne de yanı başımdaki sokaklarda patlayarak etrafı gunduze çeviren doğal gaz hatlarının beni görevimi bitirmekten alıkoyamayacağını biliyordum. Deprem biter bitmez, binada elektirik bulunmamasına rağmen, kesintisiz güç kaynağım sayesinde bu yazıyı yazmam için gerekli olan 55 dakika boyunca bilgisayarımın çalışacağını da biliyordum.

Ve işte biz oyun yazarlarını, dünyanın en rahat ve ballı insanları olarak niteleyenleri utandırırcasına, 4,5 ve 5 şiddetindeki artçı depremler eşliğinde, her an ölüm tehlikesi altında yazdığım Planescape Torment ön incelemesi. Buyrun ve gorun. Baz. kelimelerde anlamsız hatalar göreceksiniz ki bunlar, şiddetli artçı depremler sırasında kafayı yemek üzere olduğum anda, klayeye bilinçsizce bastığım yerlerdir, yazının gerçekliğini bozmamak için düzeltmeden bırakmış olduğumu hatırlatırım...





Planescape Torment

Fallout'u hatırlamayan veya bılmeyen bir insansanız şu anda elinizde tuttuğunuz ve bizim hazırlamak için canımızın çıktığı bu dergiyle ne yaptığınızı düşünmek dahi istemiyorum. Ama Fallout'un yapımcısı Black Isle'nin son oyunu Planescape Torment'in geliyor olduğunu duyduğunuzda yerinizden fırlayacaksanız. Dilerrrrrrrim (richter:4.1), dergiyi okurken elinizde içecek bir bardak veya bir tepsi çay ve kahve bulunmuyordur.

Interplay için pek çok oyun uretmış olan Black Isle Studios'un yeni RPG oyunu oldukça yoğun şiddet içren, üstten görünüşlü, izometrik, dinamik gerçek zamanlı ışık ve atmosfer olayları efektlerine sahip, 3 boyutlu "tepelli çukurlu" haritalar üzerınde geçen bir oyun. Black Isle'nin bu oyun için hem kafaya hem goze hem de kalbe hitap eden bir oyun olması amacıyla uzun zamandır çalıştığı biliniyordu. İlk bakışımızdan anladığımız kadarı ile de bu amaçların oldukça yaklaşmışlar.

Planescape'in TSR dünyasında geçen oyun, CRPG isimli oyun türü üzerine



kuruluyor. Interplay'ın deneyimli sanatçıları ve desinatörleri se oyuna innnnnnnnnnnnnnce (richter: 4.4) ayar yapmak için seferber olmuş durumdalar.

Nedir Bu Oyunun Konusu?

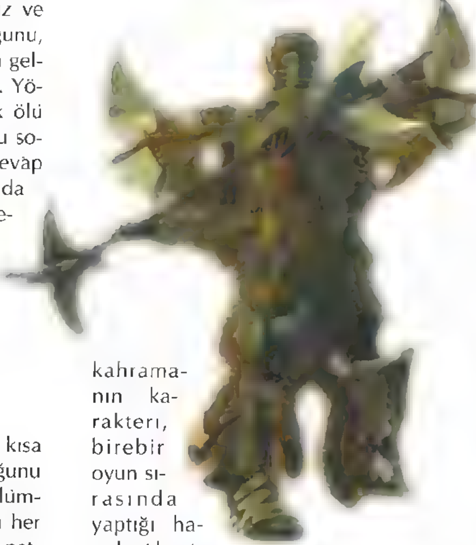
Oyun, klasik bir RPG gibi, bulmacaları çözmek, anahtarları bulmak ve doğru kişilerle ilişkiye geçmek üzerine kurulu bir konuyu işl.yor. Ama senaryo biraz özgün, bir ölüsünüz ve neden oldüğunuzu, kim olduğunu, hatta ne olduğunuzu ve nereden geldiğinizi araştırmak zorundasınız. Yönettiğiniz karakter, teorik olarak ölü olduğu için kafasını karıştıran bu sorulara bütün oyun boyunca bir cevap arayıp duruyor ama bu sırada da pek çok macera yaşıyor, bilmeceler çözüyor, dovuşlere katılıyor, görevler alıyor HATYTAYSAISAJSAKSJAJSK (richter: 5.3) oyun boyunca tekrar tekrar defalarca ölüyor da.

Baş Kahramanımız

Oyunda yönett ğiniz karakter, kısa süre içinde aslında bir ölü olduğunu bu yuzden de göreli olarak bir ölümsüz oıduğunu farkediyor. Çünkü her başarısız dövüşün sonunda, her patlamada, her yanışında, her parçalanışında tekrar ölü hayatına geri dönebiliyor. Bu yüzden ilk başlarda pek çok tehlikeye gözü kapa.ı atlasa da, kısa sürede farkedeceğiniz gibi, küçük bir ayrıntı, oyunun ilerleyen süresinde kahramanı, aptalca kahramanlıklar yapmaktan geri alıyor çünkü adamımız her ölüşünde, pek çok önemli bilgiyi unutuyor ve tekrar oyunun başındaki ilk, karanlık anlarına geri dönüyor. Oysa oyunun amacı, adamımızı öldüren ve bu ölüler dünyasına hapseden nedenleri, olayları bulmak olduğu için, "unutkanlık" sorunu, oyunun sonuna ulaşmakkkkkiç'n (richter:2,3) buyuk bir engel olarak karşımıza çıkıyor. Üstelik siz unutsanız bile oyundaki diğer karakterler sizi unutmuyor, dolayısı ile, son ölümünüzden önce tokat attığınız biri sizi yine görünce artık pek de dostça karşılamıyor ve istediğiniz bılgileri vermiyor. Dolayısı ile karanlıktan çıkmanız biraz daha zor oluyor.

Karakter Oluşumu

RPG'lerin en önemli taraflarından.bi risi şüphesiz karakter yaratılması anlarıdır. Genellikle oyun öncesindeki bazı yardımcı ekranlar vasıtası ile oyunda yöneteceğiniz karakterin şusu bu kadar, busu şu kadar, kalbi temiz, zekası kıt, bahtı açık vs, butun ayrıntıları belirlersiniz. Oysa Torment'de, böyle bir karakter yaratma ekranı olmadığı gibi, butun oyun aslında bir karakter yaratma operasyonu sayılabilir çünkü



kahramanın karakteri, birebir oyun sırasında yaptığı hareketlerle bel'rleniyor. Aç bir çocuğun cebinden son ekmeğini çalabilirsiniz ama bu sizin hırsız.ık kabiliyetinizin gelişmesi kadar şeytansı özel.iklerinizin de gelişmesini sağlayacaktır. Elbette gelişmek iy'dir ama iki dakika sonra, tanrı inancı güçlü bir rahibin yardımına ihtiyaç duyduğunuzda söz konusu rahip de size öyle bir hareket çekecektir ki, omur billah bir d'n adamının böyle bir küfür edebileceğini aklınızdan geçirmemiş olduğunuz için ağzınızı şaşkınlıktan yerde bırakarak oradan uzaklaşırsınız. Dolayısı ile oyun sırasında eşzzza (ricter 3.6) zamanlı gel.şen bu karakter özellikleri oyundaki heyecanı ve stresi daima yüksek tutacak gıbı görünüyor zira senaryo öylesine süpriz olaylar, "ı' iyh" dearrten şiddet olayları ve prensıb mirensip dinlemeyen dövüş ve karar anları barındırıyor ki bu oyunda, sağlam bir karakter geliştirmek bile başlı başına bir uzmanlık alanı haline gelecek gibi görünüyor. Daha oyun çıkmadan tavsiyemi yapayım bakarsınız oyunu açıklamak bana fırsat olmaz, sakın unutmayın, yaptığınız hareketler doğrultusunda gelişen karakteriniz ilerleyen aşamalarda pek çok şeyi yapabilip yapamamak konsunda elinizdeki tek anahtarınız olacaktır.

Teknik Özellikler

Oyunu oluşturan ekran haritaları 16-bit renk kalitesinde render edilmiş ve etkileyici görünümdeler. Karakterlerin hareketlerine göre eş zamanlı ışık ve gölgelendirme efektleri göz dolduruyor. Oyunun geçtiği dünya global bir ışıklandırma sistemine sahip böylece hangi ekrana geçerseniz geçin, sabah şafağından, gece dolunaya kadar her mekan her an farklı ışıklandırma efektleri ile yaratılabiliyor. Ayrıca görünümün en can alıcı yanları olan geri plan animasyonları çok büyük ve gösterişli olacak diye bekleniyor. Tabı, bir dövüş anın da, oyuna tad veren en oenmli (ricnter: 3.1) özellikler de düşmanlarınızın can çekişe çekişe gebermelerini detaylı bir biçimde seyredebilmek olduğu ıçin, büyü efektleri şim diye kadar yapılanları en gösterişlisi olacak gıbı görünüyor.

Herkes Bir Başına

Basitleştirilmiş 2 kliklık kullanıcı arayüzü sayesinde oyuncu yirminin üzerinde büyüye ve beş karakterden oluşmuş partisine kolayca hükmedebilecek. Partin'zdeki karakterler, kişiliklerine göre değişik ozellikler gösterecekler. Bir dövüş anında, partinizdek' korkak hırsız, dana ilk kan damlası yere düşmeden ekrandan toz olacak, içinize sızmış bir hain, hit pointleriniz %25 olduğunda sizi sırtınızdan bıçaklayacak, bırbırleri ıle ters görüşleri savunan karakterler sık sık kavga edip birbirlerini yaralayabilecek belkide öldürebileceklerdir.



Oyundaki aksıyon sahneleri de nefes kesecek gibi görünüyor çünku binlerce silah sayesinde vereb'leceğiniz hasarın şeklini şemalini yine siz belirleyeceksiniz. Ayrıca olayların grafik yansıması da birebir olacağı için, yanan bir adamın eriyen etlerini, kopan bir başın boş bıraktığı boyundan fışkıran kanın gölete çevirdiği zemini görecek bazı şiddet karşıtı örgütler dergilere boy













boy ilan verip kardeşlik barış mutluluk, paylaşım, insanlık, börtü böcek, vatan millet edebiyatı yapıp, Carmageddon da olduğu gibi, oyunu yasaklatmaya çalışacaklardır. Oyun dünyası sarsılacak sanıyorum, aman diyorum.

Planescape, diğer TSR dünyalarına oranla, yetişkinlere daha uygun bir dünya. Mimari yapısı, insanları, karakterleri, canavarları herşey ama herşey sınıra dayanmış durumda. İnançlar, duygular, sadıklık gibi özellikler bu dünyayı, diğer fantazi dünyalarından ayıran, gerçekçi bir yapıya kavuşturuyor.

Neyse, hem alarm veren UPS'yi daha fazla sinirlendirmeden hem de binada kaldığım için sokakta kriz geçiren yakınlarımı daha fazla delirtmeden hem de bir kaç sallantı daha olmadan yazıya son noktayı koymalıyım ama belirtmeliyim ki Planescape Torment, Fallout serisi kadar ilgi ve beğeni uyandıracak gibi görünüyor. Baldur's Gate oynamaktan sıkılanlara ilaç gibi geleceğini düşündüğüm bu oyun piyasa çıktığında nasıl bir etki yaratacağını hep birlikte göreceğiz. Dilerim bu yazıyı okuduğunuz günlerde Türkiye büyük acılar içinde değildir. Hoşçakalın.







COMMAND & CONQUER TIBERIAN SUN

...Ve sağ salim Çek Cumhuriyeti'ne adımımı attığımda kafamda dolaşan birçok düşünce vardı, ama bunların arasında en baskın olanı şuydu: "Neden, neden Tiberian Sun'ı tanıtmak için Prag'ı seçtiler?".



Tabii ilk düşünceye: "Acaba dört senelik yazı için bir hafta uğraşmaya değecek mi?" "Beni karşılaması gereken insanlar nerede, hani nerede?" "Dergidekilerin sipariş ettiği kafka t-shirt tam olmazsa başıma neler gelir kimbilir?" ve "Şuradaki uzun boylu, sarışın güzel bana mı bakıyor?" gibi birçok değişik düşünce eşlik ediyordu. Ama sizin o anda kafanızdan geçen düşüncelerle zerre kadar ilgilenmediğinizi biliyorum. Zaten Pasta'da yaşadıklarımla başınızı ağrıtmeye de niyetim yok. Zaman Tiberian Sun zamanıdır.

İster inanın ister inanmayın, Tiberian Sun bu yazıyı okuduğunuz sırada piyasada olacak. Hatta büyük ihtimalle bu yazıyı okumakla zaman harcamayıp derhal de odanızın bir köşesine yığılacak ve NOD'ların görevlerine kaldığınız yerden devam edeceksiniz. Eee, ben NOD'lardan yanayım. Zaten Star Wars'da da Darth Maul öldüğünde gözlerim yaşarmıştı, biliniz yani. Ve hepinizin son bir iki günden beri kabul ettiği gerçeği buradan tekrar dile getirmek istiyorum: Command & Conquer: Tiberian Sun, Real Time Strateji türünün yeni kralı.

Yazarın traşı uzatmasından hiç hoşlanmam, söyliim

Tamam tamam. Amma agresif okurlarımız varmış da haberimiz yokmuş. Tiberian Sun'ı ilk gördüğümde aklımdan şu düşünce geçti: "Ama, ama, bu ayı Command and Conquer'a benziyor" ve "Yok yok, bu sarışın hatun kesin benim peşimde, haydi iş başına Sinan". Ama oyun kabuğun altında öyle yenilikler var ki, aklınız ve hava-lınız eş zamanlı olarak durur. Hiç vakit kaybetmeden bu yeniliklerden bahsetmeye başlıyorum.

Haritalar artık gerçekten üç boyutlu

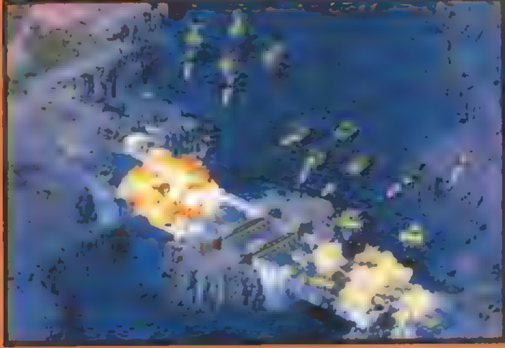
Tabii bu tam anlamıyla yenilik sayılmaz. Daha önce birçok oyun yüksekliğin avantajlarından faydalandı. İlk akla gelen isimler Starcraft, Warzone 2100 ve Blackmoor Chronicles oluyor. Ama Starcraft'ta sadece iki yükseklik seviyesi vardı. Warzone 2100 yükseklikleri çok güzel kullanıyordu, ama üç boyutlu grafik sistemi yüzünden kontrolü zordu. Blackmoon Chronicles'ta ise tek yükseklik kale surlarıydı. Tiberian Sun bütün bunları ezip geçiyor. Haritadaki yükseltiler birimlerin hareketini kısıtlıyor, ateş ve görüş açısını engelliyor ve strateji kurarken haritayı da hesaba katmanızı gerektiriyor. Bu türden çoğu oyunun Multiplayer seçeneğinde harita büyüklüğü için bir opsiyon olur. Tiberian Sun'ın Skirmish seçeneğinde



Evet dostlar, işte C&C'in son demosunda gördüğümüz ve merak ettiğimiz o robot. İçinde tek bir asker tarafından yönetilen mini bir Mech olan Wolverine, hızlı, ucuz ve diğer askerlere göre sağlam olması nedeniyle ufak çatışmalarda aşık olacağınız bir birim. Özellikle piyade ağırlıklı orduları çabuk yoldan halledebilecektir.



Saldırı için yüksek rezonansta ses dalgalarını kullanan Disruptor, karşısına çıkan herhangi bir birimi veya binayı saniyeler içinde toz haline getirebilir. Yaydığı ses dalgaları dost düşman ayırımı yapmadığı için, ordunuzun ön saflarında bulunması tavsiye edilir.



harita genişliğinin yanı sıra, yüksekliği için de bir opsiyon var.

Tecrübeli birimler daha iyi savaşıyor

Tecrübeli birimlerin değerinin bilinmesi birçok RTS'de denendi, ama sadece Warzone 2100'de başarıldı. Şimdiye kadar birçok RTS'de kim üretim tuşuna daha çabuk basar ve üretimi destekleyecek kadar maden (veya mineral veya gaz veya petrol) çıkartırsa o kazanırdı ve daha çok stratejik düşünmeyi seven şahsımın bu oyunlardan nefret etmesini sağlardı. Artık bitti. Tiberian Sun'da belli bir tecrübeye ulaşan birimler çok daha iyi savaşmaya başlıyor; ayrıca tecrübeli askerlerin zırhları, ateş gücü ve hızları artıyor. Hepsi bu kadar değil, bu birimler sadece daha savaşmakla kalmayıp yeni yetenekler kazanıyorlar. Bu yeteneklerin arasında ateş menzilinin genişlemesi, görüş mesafesinin genişlemesi, görünmezlik kabiliyeti, Tiberium radyasyonundan etkilenmeme ve kendi kendini iyileştirme sayılabilir. Bütün bunlar demek oluyor ki, savaşı kazanmak için tecrübeli askerlerinizi gözünüz gibi korumalısınız.

Yeni bir düşmanımız var: Harita

Hava şartları, yükseklik, köprüler, buz kaplı göller, mutasyona uğramış hayvanlar, işte ben buna heyecanlı bir savaş ortamı derim. Savaş alanı artık sadece "üzerinde savaşılan resim" değil, bizzat sizi öldürmeye çalışan veya düşmanınızı öldürmek için kullanabileceğiniz bir unsur. Neresinden bakarsanız bakın, savaş alanının dinamik olması şimdiye kadar alıştığınız birçok Real Time Strateji taktiğinin çöpe gitmesi demek. Savaş alanlarının size yapacağı azizliklere gelince:

Hasar alan çevre: Eski RTS'lerde de haritaya hasar verilebiliyordu, ama bu hasar sadece göstermelik oluyordu. Tiberian Sun'da ise patlamalar haritada delikler açıyor. Büyük patlamalar daha büyük delikler açıyor. Toprakta delikler olduğu zaman üzerine bina kuramıyorsunuz, yani sıkı bir topçu ateşinden sonra yıkılan üssünüzde bina kuracak delik bulamayabilirsiniz.

Yeniden yapılan köprüler: Bütün savaşlarda köprüler hep büyük önem taşımıştır. Cephede savaşan birliklerin hayat damarları olan köprüler, aynı zamanda kara birliklerinin geniş nehirler üzerinden tek geçiş yollarıdır. İyi bir kumandan köprüleri ne zaman elinde tutmalı, ne zaman havaya uçurmalı bilmelidir. Tiberian Sun'da da köprüler büyük önem taşıyor ve köprüleri tutmak, zamanı gelince havaya uçurmak ve tamir etmek büyük önem taşıyor. Hatta Multiplay haritalar oluşurken hesaba katılan değişkenlerden birisi de haritada köprüler aracılığıyla ulaşılan bölgelerin miktarı (Accesibility).



Orman yangınları: Üssünüzün arkasındaki koruluklardan içeri girmeye çalışan mühendisler mi var? Hiç problem değil, bir ucundan tutuşturun ormanı ve dostlarımızın nasıl "gevrek" olduklarını seyredin. "Once you pop, you can't stop" demiş atalarımız.

Mutasyona uğramış canlılar: Tiberium'un canlılar üzerinde birçok ilginç etkisi var. Bunlardan birisi de mutasyon. Bazıları sakin, ama birçoğu saldırgan olan bu hayvanlara da dikkat etmelisiniz. Ayrıca askerlerinizi Tiberium tarlalarının üzerinde bırakmak da hiç iyi bir fikir değil, çünkü sadece ölmekle kalmıyorlar. Viceroid denilen ve önüne çıkan bütün askerleri yiyen bir yaratığa dönüşüyorlar. Acı var mı?

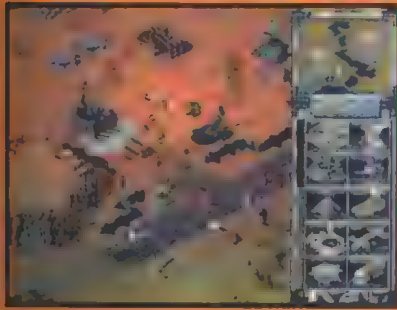
Ion Fırtınaları: Birçok RTS'de en güçlü birimden onlarca yapıp düşmana salanlar çok şaşıracaklar (Starcraft'ta sadece Battlecruiser ve Carrier yapanlar, size diyorum). Tiberium yüzünden berbat olmuş atmosferin bir yan etkisi olan Ion fırtınaları, ileri teknoloji kullanan arkadaşlarınızı dumura uğratacak güzel bir sürpriz olacaktır. Ion fırtınası sırasında uçan birimler uçamaz, ileri teknoloji kullanan birçok birim ve bina kullanılamaz. Bu da saldırı ve savunmada sadece en güçlü birimlere önem vermek yetmeyecek, dengeli ve çeşitli birimlerden oluşan bir ordu daha çok işe yarayacak demektir. Yarım düzine Titan'la saldıran GDI güçlerini 10-15 gariban tertiple temizlemek çok zevkli oluyor, inanın.



Uzaylı teknolojisini yakından inceleyen NOD bilimadamları, hava savaşlarında yeni nesil avcı-bombardıman uçağını geliştirdiler. Banshee kod adlı bu cihaz herhangi birimi veya binayı, çift plazma toplarıyla kısa sürede temizleyebilecek kadar kabiliyetli bir uçak.

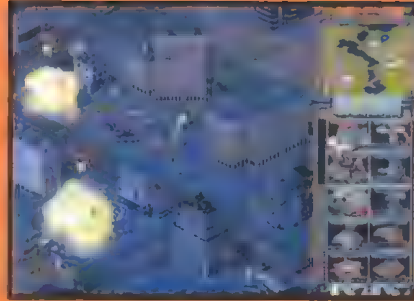
Tiberium Meteorları: Bazen gökyüzünden Tiberium meteorları düşecektir, böylece yeni Tiberium tarlaları oluşur. Eğer haritada Tiberium bulamıyorsanız, bu güzel birşeydir, eğer meteor en değerli birimlerinizin üzerinde patlarsa bu son derece kötü birşeydir.

Donan göller, kırılan buzlar ve geberen GDI güçleri: Bir düşünün, oyuna bir haritada başlıyorsunuz, çevreniz suyla kaplı olduğu için hava ve amfibi birlikler dışında kimseden korkunuz yok. Aradan on dakika geçiyor, bir de ne görüyorsunuz, piyade ve tanklardan oluşan okkalı bir ordu suyun üzerinden size doğru geliyor. Zamanın ilerlemesine ve gece/gündüz olaylarına bağlı olarak Tiberian Sun'daki göller donabiliyor. Tabii buzun üzerinde fazla durmak pek sağlıklı değil, özellikle de karşınızdaki kişi altınızdaki buzu kıracak kadar zekiyse.



Arkadaşlar gelin birlik olalım, Tiberian Sun oynayalım

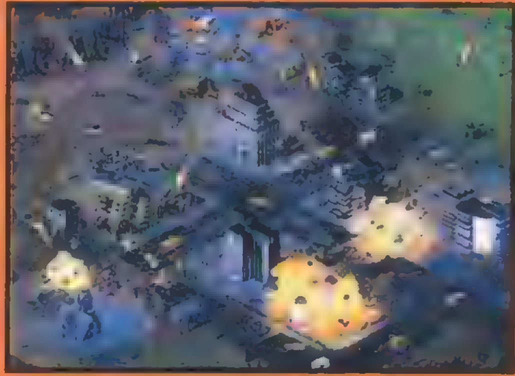
Dünya üzerinde Starcraft'tan sonra en çok oynanan Real Time Strateji Red Alert olsa gerek. Westwood Red Alert'teki Multiplay sistemini birkaç gömlek daha geliştirmiş, yani 6 kişilik oyunlara izin veren Tiberian Sun çok oyunculu ortamlarda da Starcraft'ı ezecek gibi görünüyor. Ne gibi? Mesela, Tiberian Sun oyuncuları biraraya gelip klanlar kurabilecek (Battle Clans), aynı Starcraft'ta olduğu gibi bir merdiven (Ladder) sistemi ile puan toplayacak olan Battle Clan'ları arasında her ay en iyiler seçilecek. Ayrıca her ay düzenlenecek olan tek kişilik turnuvalarda en iyi Tiberian Sun oyuncuları belirlenecek ve binlerce dolarlık ödüller kazanacaklar. Tabii herkes bizim kadar sosyal(!) olacak diye bir kural yok, kendi başına oyunu oynamak isteyenler için Skirmish seçeneği mevcut, ama büyüüük bir farkla. Artık elinizin altında oynayabileceğiniz çok daha fazla harita var; hani neredeyse sonsuz kadar Savaş alanları yaratan Battle Map Generator sayesinde bütün özelliklerini belirleyeceğiniz savaş alanları yaratabilirsiniz. Bu harita cihazı bütün Multiplay oyunlarda kullanılabiliyor, yani karşınızdaki herif haritanın her santimetrekaresini biliyor mu, ve siz daha mineral toplamaya başlamadan canınıza okuyacak mı diye korkmanıza gerek yok.



Eee amma uzattın, bana grafikten, sesten haber ver...

Bana bak... Neyse, şimdi elimi kana bulamiim. Tiberian Sun'ı ilk gördüğümde minik çaplı bir hayal kırıklığına uğradığımı söyleyebilirim. Bunun da en büyük nedeni grafiklerin fazlasıyla Command & Conquer serisine benzediğini düşünmemdi. Ama bir iki saat aralıksız TS seansından sonra, yanıldığımı anladım. Grafikleri serinin önceki oyunlarından çok daha ayrıntılı ve güzel, ayrıca Pentium 166 gibi M.O'den kalma bir işlemcide bile çalışabilecek kadar mütevazı. Önceki oyunlardaki gibi piksellerden değil, voxellerden oluşan grafiklerde bariz bir üç boyutluluk hissi hakim. Bununla birlikte, yeni harita unsurlarının da oyuna çok güzel adapte edildiğini söylemeliyim, özellikle oyun sırasında havanın kararması insanı ürkütecek kadar gerçekçi yapılmış.

Müziklere ve seslere gelince, açıkçası ben hâlâ Starcraft'ın destansı müziklerini tercih ediyorum. Tiberian Sun'da her iki taraf için 15'er müzik var ve istediğiniz zaman istediğinizi dinleyebiliyorsunuz, ama ben bunun yerine Starcraft'ta 15 dakika boyunca sürekli çalan tek ama mükemmel bir müziği tercih ederdim. Oyunun ses efektlerinin ise Red Alert'teki saçma sapan cıvcıvlardan çok daha iyi olduğunu söyliyeyim. Açıkçası, C&C'den sonra Red Alert'teki silah ve ünite sesleri bana çok zayıf gelmişti, hele piyadelerin ateş sesleri sinir katsayılarımı tepeme sıçratmıştı. Belki de C&C'yi Red Alert'e bin kere tercih etmemin en büyük sebebi budur. Neyse, Tiberian Sun ise diğer C&C oyunlarının seslerini ezip geçiyor. Geleceğin büyük silahlarının doyurucu sesleri, Gauss Gun'ların saniyede 110 mermi kusan ölümcül efekti, patlamalar, askerlerin "Lanet olası destek





Korku güçlü bir silahtır, Devil's Tongue da buna göre dizayn edilmiş bir saldırı tankı. Dev bir kıyma makinesine benzeyen dış görünüşü ve yerin altından gitme kabiliyeti olan Devil's Tongue, üzerindeki çift alev makinesi ile piyadeleri tereyağı gibi eritirken, uzun süre hayatta tutabilirseniz en güçlü çelikten yapılmış birimleri bile eritebilir.



nerede kaldı?" diye feryat figan etmeleri. Herşey ama herşey Red Alert'ten yazbın kat daha yerinde gibi geliyor bana (kendi kendime on beş katrilyon kez söz verdim bundan böyle abartmayacağım diye).

Tiberian Sun, Real Time Strateji türünü bol üniteli sevenleri de memnun ediyor, çünkü GDI ve NOD için on sekizer birbirinden farklı ünite var, ki bu sayıya bazı görevlerde kullandığımız özel birimler dahil değil. Yeni ünitelerin arasında GDI'ların Mech'leri ve Dune nostaljisi taşıyan Disrupter'ı, NOD'ların Cyborg'ları ve uzaylı teknolojisi kullanan Banshee'ler göze batıyor. Ayrıca, NOD'larda Tick Tank ve Artillary, GDI'larda Mobile Sensor Array gibi birimlerin yere sabitlenme özellikleri var (tıpkı Starcraft'ın Siege Tank'ı gibi). Bunların haricinde üs savunmada birçok yenilik sağlayan binalar var. Mesela EMP Cannon. Tıpkı ION Cannon gibi dolması için bir süre geçen EMP Cannon, atıldığı bölgedeki bütün mekanize birimleri ve binaları bir süreliğine saldışı bırakıyor. Mesela GDI'ların Firestorm Defence Generator'ı. Bir jeneratör ve üssün etrafını saran kalelerden oluşan bu savunma mekanizması çalıştırıldığında üssünüze kimse giremez, ama aşırı enerji gerektirdiğinden sadece bir süre kullanılabilir. Örneğin NOD'ların Stealth Generator'ı. Red Alert'teki GAP Generator'ı hatırlıyor musunuz, hani kurulduğu zaman üssünüzün üzerini karartarak görülmesini engelliyordu. Stealth Generator ise üssünüzü tamamen görünmez yapıyor! Evet, yanlış duymadınız, eğer askerleriniz ateş açmazsa, koca bir ordu üssünüzün ortasından geçip gidebilir ve orada olduğunuzu fark etmeyebilir. Bütün bunlar belli bir birimin mutlak üstünlüğünün olmadığını da düşünürsek, üs savunma ve saldırı taktiklerinizi gözden geçirmeniz gerektiği anlamına geliyor.

Tiberium'un dünya üzerindeki miktarı arttığı için yayılma hızı da arttı. Bazı görevlerde resmen Tiberium'dan kaçmanız ve deli gibi Harvester'larla Tiberium'u temizlemeniz gerekiyor. Hatta patlayıcılarla Tiberium'u temizlemeniz bile gerekebiliyor. Artık etrafta iki çeşit Tiberium var, bildiğimiz yeşil Tiberium kristalleri ve bilmediğimiz mavi Tiberium damarları. Nod'lar bu damarları toplayarak oldukça ölümcül bir kimyasal füze yapabiliyor. Ayrıca Harvester'lara saldırmak da artık biraz "vusat" gerektiriyor, çünkü dolu bir Harvester patladığı zaman ekranın beşte birini de yanında götürüyor.



Gelelim yapay zekaya. Arkadaşlar, Tiberian Sun'ın yapay zekasının Starcraft'tan daha iyi olduğunu söylemekten gurur duyuyorum. En sonunda bu konuda Starcraft'ın bileğini bükebilecek bir oyun çıktı. Yapay zeka kendini özellikle dördüncü bölümden sonra göstermeye başlıyor, açıkçası oyunu oynadığımız kısıtlı zaman içinde oyunu oynamak için bekleyen yaklaşık 40 kişi vardı ve Tiberian Sun'ın kopyalanmasını engellemek için sadece sekiz kopya hazırlanmış, bunların da sadece dördü Avrupa'ya gönderilmişti, dördüncü bölümü geçemedim ve oyunun yapay zekasını esas olarak gösterdiği Skirmish modunu tercih ettim. Skirmish modunda oynarken dikkatimi çeken üç nokta vardı. Birincisi, ben üssümün etrafını ne kadar Turret'larla ve savunma kuleleriyle çevirirsem çevireyim, düşman içeriye sızacak en ufak noktayı bile kaçırmıyordu. Tamamen duvarla çevrilmiş, nizami dizilmiş kulelerle korunan üssüm bile 10-15 dakika da



Hafif zırhlı bir tank olan TT, gerektiğinde gövdesinin arka kısmını toprağın altına gömerek sabit bir top haline gelebilir. Bu durumdayken çok daha az zarar alan Tick Tank'ı başka bir yere tıklayarak eski haline getirebilir ve hareket ettirebilirsiniz.







GDI'ların elindeki üç ORCA türünden en büyükleri. Bu aracın amacı, birimleri bir yerden diğerine götürmek ve kritik durumlardan kurtarmak. Altındaki büyük kanca yardımıyla istenilen herhangi bir birimi yerden kaldırabilir. Taşıdığı birimleri direkt olarak rafinerilere veya tamirhanelere bırakabilmesi Carryall'u GDI ordusunun belkemiği yapıyor.

Alternatif

C&C Red Alert	4/5
KKND 2: Krossfire	7/10
Starcraft	5/5

yanabildi, herifçioğlu (bilgisayardan bahsediyorum) yeraltından giden APC'ye beş tane Engineer yükleyip üssün ortasında ortaya çıktığında ve bütün önemli binalarımı ele geçirip sattığında, etrafımda ettiğim küfürleri anlayacak birilerinin olmaması gerçekten büyük şanstı. Skirmish modunda oynarken dikkatimi çeken ikinci nokta, birden fazla bilgisayara karşı oynarken eğer sürekli olarak bir bilgisayar rakiple uğraşırsanız, o da sizinle uğraşmaya başlıyordu. Biz oyunu incelerken etrafta dolananan Westwood'dan Lincoln Hershbearger'a bunu sorduğumda, bilgisayar yapay zekasında intikam (Revenge) değerinin olduğunu anlattı. Sürekli olarak özellikle bir bilgisayar rakibini rahatsız ederseniz, size karşı olan "intikam" değeri artacak, bir bakıma size sinirlenecek. Bunu duymak çok hoşuma gitti, oyunlardaki yapay zekanın insan davranışını taklit edebilmesini hep takdir ederim. Skirmish modunu oynadığım süre içinde dikkatimi çeken üçüncü nokta ise çeşitli kızların sürekli olarak bana kahve Cola gibi şeyler getirmeleri oldu Yoksa bana bir şey mi ima etmeye çalışıyorlardı?!?

Oynanıştaki diğer değişiklikler ise bu saydıklarıma göre küçük gibi görünseler de, C&C serilerinin yapısını tamamen değiştiriyor. Mesela, birimlere bir yere gitmelerini söylediğinizde, birimden gidecekleri noktaya yeşil bir çizgi çıkıyor, böylece herhangi tehlikeli bir bölgeden geçip geçmeyeceklerini anlayabiliyorsunuz. Ayrıca, gerçekten çalışan ve işe yarayan bir Waypoint sistemi var. Harita üzerinde istediğiniz gibi bir yol çizip birimlerinizi bu yol üzerinden gönderebiliyorsunuz. Waypoint sistemini kapalı (mesela daire şeklinde) yaparsanız, üssünuzun etrafında devriye gezmelerini sağlayabilirsiniz. Veya düşman üssünün arkasına bir yol çizip bir grup askeri buraya gönderebilir siz de başka bir gucle önceden yüklenerek bölünen savunmayı asabilirsiniz. Veyaaa, beş tane Engineer'a beş ayrı bina üzerine yol çizip bu binaları ele geçirmelerini sağlayabilirsiniz. Waypoint sistemi daha önce birçok RTS'de denendi, ama ilk defa bu kadar başarılı olduğunu görüyorum. Bu kadar işe yaramasına karşın, kullanımının basit olması da ayrı bir olay tabii.

Beklediğimize değdi mi yani, sen onu söyle...

Evet sinir küpü okuyucum, beklediğimize kesinlikle değdi. Belki beklememiz daha bile iyi oldu, eğer bir sene önce çıksaydı Tiberian Sun şu anki halinden daha kötü veya ırkları arasındaki dengeyi sağlayamamış olabilirdi. Birçok oyunun aksine Westwood bu bir yıllık süreyi oyunu geliştirmek için kullanmayı çok iyi becermiş. Ve işte buradayız, uzun zamandan beri beklediğimiz Starcraft katili elimizde. Tiberian Sun. Allah rahmet eylesin diyorum sana Starcraft, huzur içinde yat.

Sinan Akkol



KINGPIN

1200cc Q2 motor gücünde, Harlem'in acımasızlığında, bol küfürlü, bol kanlı, bileğinizin kuvvetine göre bir çete savaşına girmek üzeresiniz, şansa çok ihtiyacınız olacak.

Interplay'in son bombalarından, Xatrix yapımı, Harlem sokaklarının acımasızlığını, vahşetini ve çetelerin savaşının tüm çıplaklığı ve gerçekçiliğiyle en iyi şekilde işlendiği Kingpin'in dünyasına hoşgeldiniz. Ilk uyarımı hemen yapıyorum; bu oyunu çocuklara, kalp rahatsızlığı olanlara, kan görmeye tahammül edemeyenlere, kısacası vahşet istemeyenlere kesinlikle tavsiye etmiyorum. Oyunda Harlem'in gerçek dünyadaki suçlarını, arka sokakların kurallarını, hayatta kalma mücadelelerini olabildiğince gerçekçi verebilmek ve kısmen yaşatabilmek için sansür kullanılmamış :) Çok fazla kan, aşırı kufurlu diyaloglar, şiddet gerçek insan modelleri vs. kullanıldığından Quake II ve benzeri oyunlar statüsünde değil, bu yüzden öncelikle buyukleri uyarayım. Kingpin, cesaretine, bileğine ve aklına güvenen suç dünyasının oyuncularının oyunudur.



Die, Die, Dieeee

Etrafınıza ilk baktığınızda grafiklerin çarpıcılığına kapılacaksınız, ayrıca insan diyalogları da tamamen sokak ağzı ile gerçekleşiyor, neredeyse tamamen aynı olan Harlem'in arka sokaklarından birinde gece vakti darmadağın, pislik içinde [illegible] ateş yanan variller göreceksiniz ortam olarak, herşey kırık dökük berbat durumda; gangsterler, uyuşturucu satıcıları, fahişeler, kiralık katiller, bodyguardlar, küçük çeteler, serseriler vs bol miktarda karşınıza çıkacak. Oyunda altın kural şudur; eğer hayatta kalmak istiyorsanız, diğer benzer oyunlarda olduğu gibi önünüze çıkana saldırıp öldürmeye çalışmaktan ziyade daha akıllıca hareket etmek, kaçmak ve konuşmak daha mantıklıdır. Kontrolleri ayarlarken oyunumuzun birkaç ekstra tuşunu da ihmal etmeyin. Karşılaştığınız her şahsın mutlaka kendini savunacak bir silahı vardır ve asi çeteler dışında bunları elinde taşıyan ve gördüğüne ateş edenler pek olmaz, ama saldırdığınız anda o da size saldıracaktır. Pozitif diyalog tuşu karşılaştığınız insanlar eğer saldırgan değillerse onlardan bilgi alabilmek (eğer başarabilirseniz) veya sizi takip etmesi için kullanacağınız soru ve yaklaşım tuşudur. Çok fazla kullanımı karşınızdakini sıkıp size saldırmasına yol açabilir, bu esnada eğer gücünüz yeterli değilse muhtemelen dayak yersiniz. Özel sipariş ve diyalog tuşunu birşey alma istemek vs. işler için kullanıyorsunuz. Negatif diyalog tuşu karşınızda kıl olduğunuz veya size küfür eden tipler için sizin de küfür etme ve aşağılayıcı konuşma tuşunuz :) (gerçek hayatta da keşke böyle bir tuş olsa) el feneri tuşu ve silah saklama tuşu. Sokak aralarında ilerlerken elinizde bir silahla bir şahısa yaklaşmanız onu ya korkutur ya da size saldırmasına sebep olur. Elinizde silah gören zavallı tipler size onu yerine koymanız için yalvaracaktır; bunu dikkate alın, çünkü bazıları tabanca çekip sizi yalvartabilir. Ara sokaklarda kadın, erkek, zenci, beyaz bir çok tipleme göreceksiniz; bunlardan bazıları sizinle dalga geçecek, küfür edecek, bazıları defolup gitmenizi isteyecek, bazıları ise gördüğü anda çekip vuracak. Eğer gücünüz [illegible] madan agresif bir harekette bulunursanız, hepsi birden size giriyorlar, hemen uyarayım. Gene iyi diyaloga girdiğiniz, sokaktaki veya bardaki vs kimseleri istedikleri para karşılığı kendinize koruma olarak kiralayabiliyorsunuz. Bunun çok işe yaradığını söyleyebilirim, çalışmaya girip öldürdüğünüz kimselerin üzerinden Activate tuşu ile paralarını ve mümkünse silah ve mermilerini alabiliyorsunuz.

Drop your f.ck.n weapon motherf.ck.r

Ben şahsen Kingpin'deki seslere, görsel efektlere, grafiklere ve Map dizaynına hayran kaldım, hakikaten Har




Toptan katliam için mini-nuke bombalarınızı kullanmanız tavsiye olunur

[illegible]



Eskilerden keşke şövle olsaydı dediğiniz oldu mu?

[illegible]

Alternatif



[illegible]

Cortex

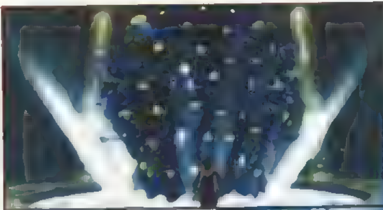


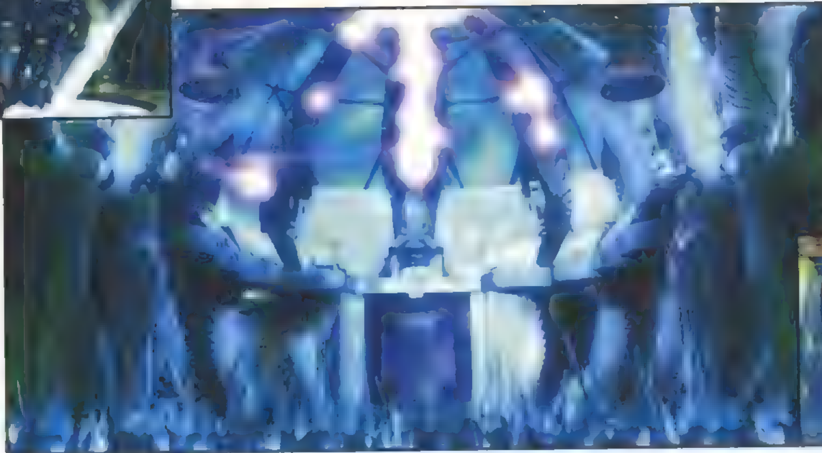
Blackmoon Chronicles



Şöyle yanıma gel evlat. Dün akşam gördüğüm bir rüyayı anlatayım sana. Ama iyi dinle! Çünkü bu, her zaman anlattığım masallardan çok daha farklı olacak.

Geniş, sonsuzluğa kadar uzandığını zannettiğim kadar geniş bir bozkırı yüksek bir tepenin üzerinden izliyordum rüyamda. Güneşin son ışıkları gölgeye teslim olduğunda, doğudan esen rüzgarın sesinin haricinde, karşılıklı iki tepenin uzerindeki ordulardan sabırsızlık fısıltıları yükselmeye başladı. Benim bulunduğum yerden ovaya bakan bir kişi, guneydoğudaki tepelerin kırmızı ve beyazdan oluşan tertemiz bir örtüyle, batıdaki tepelerin ise karmakarışık renkli, biçimsiz bir paçavra ile kaplı olduğunu zannedebilirdi. Oysa, şimdiye kadar görulmüş en büyük iki ordu vardı orada. Binlerce atlıdan ve piyadeden oluşan düzenli orduları ile İmparatorluk güçleri, guç delisi Işık Savaşçıları ile yüzyıllardan beri süregelen düşmanlıklarını unutup bir yumruk haline gelmişlerdi, daha doğrusu böyle olmak zorunda bırakılmışlardı. Karanlık üstlerine çoktuğünde, Kara Ay'ın güçlerine karşı gelmek için ellerinden gelen tek şey birleşmekti. Binlerce Goblin, Troll, dev ve cehennem zebanisinin karmaşa içinde biraraya gelmesini sağlayan kişinin, Haazheel Thorn'un karşısında durmak için tek şansları birleşmekti. Şeytanın ta kendisi olmak isteyen Haazheel, bütün bir dünyayı yok edecek kadar delı bir Necromancer olan Haazheel, ordusunun başında herşeyi bitirecek komutu vermek için hazır beklerken, ovanın ortasına doğru bir atlı yavaş yavaş ilerlemeye başladı. İki tarafın komutanları şüphe ve saygıyla izledi onu, yüzyıllardır içten içe süren çatışmaların ve biriken nefretin savaşa dönüşmesini sağlayan meçhul kişiydi o. Nereden geldiği ve amacını kımse anlayamamıştı o zamana kadar. Ovanın ortasına doğru emin adımlarla ilerledi, ilerledi ve tam ortada kesin bir hareketle atını durdurdu. İki orduya da ölçen bir bakış attı, ama 'Herşeyin Sonu Olan Savaş" ta kimin tarafına katılacağını anlamak mümkün olmadı, bakışlarında sadece anlamsız bir hırsın pırıltıları okunabiliyordu; ne daha azı, ne de daha fazlası. Birden, ülkede ilk görüldüğünden beri belinde taşıdığı kılıcı Alev'i kınından çekti ve... Ve savaş alanı altımdan hızla, dönerek uzaklaşırken, butün gezegenin mavi yeşilden kan kırmızısına döndüğünü gördum ve uyandım. İşte çocuğum, o meçhul kişi sensin, gunün birinde hangı tarafta olacağının seçimini senin yapman gerekecek ve yaptığın seçim butun bir dünyanın kaderini belirleyecek. Çünkü evlat, Kara Ay'ın Efsaneleri'nde senin ismin geçecek.



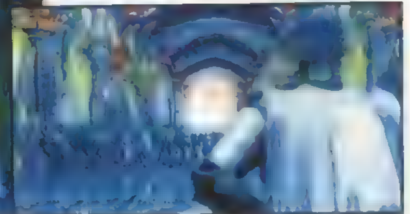


Blackmoon Chronicles'ın başlangıç demosu sizi olayın atmosferine fazlasıyla sokuyor. Uzun zamandan beri izlediğim en kaliteli demo.

Mahşerin Dört Atlısı

Tam da Tiberian Sun gelmişken ortamlara yeni bir Real Time Strateji salmak hiç de iyi bir fikir değil, sizce de öyle değil mi dostlar? Herkes TS'a saldırırken, ikinci sınıf bir stratejinin yüzüne kim bakar ki? Mesela ben. Eğer Cryo gibi grafik üstadı bir oyun şirketi tarafından geliyorsa, ben bakarım. Eğer müzikleri şimdıye kadar bir oyunda dinlediğim en güzel eser ise, ben dinlerim. Eğer RTS'lerde çoğunlukla gözardı edilen yükseklik, moral gibi özellikler önem taşıyorsa oturup o oyuna saatlerimi veririm. Bıkkınlık vermeye başlayan bir türe yeni bir soluk getiriyorsa, kimse dönüp yüzüne bakmasa bile, ben oynarım arkadaş.

Blackmoon Chronicles, ünlü bir Fransız çizgi romanının konusundan esinlenerek hazırlanmış, tahmin edemeyeceğiniz kadar sağlam bir oyun. Sıra tabanlı ve Real Time stratejiyi bünyesinde birleştirmeyi oldukça iyi bir şekilde başarmış. Alıştığınız Real Time Stratejilerden bazı farklılıklar taşıyor. Oyun Wishermill adında bir karakter etrafında gelişiyor. Oyuna başladığınızda tek seçeneğiniz olan Initiation senaryosunda uzun süre Wismerhill'ı tek başına yönetiyorsunuz, bu sırada ak sakallı (ama köse)





Sağdaki Order of Justice'ın düzenli ordusu, soldakiler ise Black Moon büyücülerinin dirilttiği zombiler. Ortadaki ise Archangel of Justice oluyor. Sizce bu savaşı kim kazanır?



Savaşlardan sonra mutlaka kalenize dönüp sayıları azalan birliklerinizi takviye edin, yoksa bir sonraki çarpışmada sonuç hüsran olabilir.

bir dede size tavsiyelerde bulunuyor. Bir nevi Training olayı. Eğer bu senaryoyu tek parça halinde geçebilirseniz, oyundaki dört ırktan istediğinize katılıp yolunuza devam edebiliyorsunuz. Toplamda altmıştan fazla görev var, bunlara haritada karşılaştığınız diğer ırkların ordularıyla yapılan meydan muharebelerini katmıyorum bile. Yani elimizde sizleri uzun sure oyalayacak bir oyun var.

Chronicles'ta harita üzerinde ordularınızı sıra tabanlı bir şekilde ilerletiyorsunuz, savaşlar ise Real Time olarak gelişiyor. Bir görev yerine ulaştığınızda veya duşman ordusuyla tokuştuğunuzda savaş ekranı çıkıyor karşınıza. Her savaşta ordunuzun yanı sıra, oyunda önemli rol oynayan ana karakterleri de yönetebiliyorsunuz. Yalnız dikkat etmeniz gereken en önemli şey, bu ana karakterler öldüğü zaman oyunun bitebileceği. Wismerhill ölürse oyun hemen bitiyor, diğerleri ölünce bazen bir şekilde geri geliyor, bazen de bir büyücü 1000 altına ölenleri dirilteceğini söylüyor. Yani bölümü geçseniz bile eli nizde 1000 altın yoksa, bye bye...

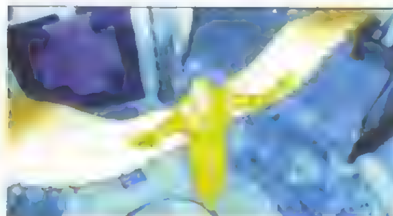
Oyuna başladığınızda göreceğiniz harita üzerinde Wismerhill'ın ordusunu ifade eden minyatürü istediğiniz yöne götürebiliyorsunuz. Yani esas savaşların olacağı bölgelere sizin gitmeniz gerekiyor, bu arada haritadaki diğer orduların fazla yakınından geçerseniz sizi takip ediyorlar, eğer yakalarlarsa meydan muharebesi başlıyor. Harita üzerinde istediğiniz yere gitmekte serbestsiniz dedim, ama esas bölumleri sırasıyla oynamanız gerekiyor. Haritada göreceğiniz kale, büyücü kuleleri gibi ana hedefler ilk başta kilitli olacaktır, yani istediğiniz görevi hemen oynayamıyorsunuz. Siz görevlere giderken düşman ordular da peşinizde olacak ve haliyle ordunuz savaşlardan sonra zayıflayacak. Savaşlarda veya haritada birim üretemediğiniz için sık sık sağ alttaki kale ikonuna tıklayıp bağlı olduğunuz kaleye gitmelisiniz, yoksa bu dünyadaki ömrünüz epey kısa olur. Kaleyi Initiation bölümünün sonunda kazanıyorsunuz ve bundan sonra ordunuzu istediğiniz gibi geliştirebiliyorsunuz. Kalenizde çeşitli binalar var, buralardan birimlerinizin savaş gücünü arttıracak Upgrade'ler alabilir, yeni binalar yapılmasını sağlayabilir ve ordunuza istediğiniz birimleri ekleyebilirsiniz.

Bir orduda en fazla sekiz tabur asker olabilir ve bir taburdaki askerler hep beraber hareket ederler. Taburun başında bir sancaktar bulunur, bu asker savaşamaz ama olmesi durumunda taburun morali epey düşer. Morali bozulan askerlerin üzerinde yeşil bir unlem işareti çıkar ve savaş alanından kaçmaya başlarlar. Kaçan askerleri yönetemezsiniz, onları tekrar savaşa döndürebilmek için Wismerhill, Murata gibi ana karakterlerden birini, sancaktarlı bir taburu veya komutanı yanlarına getirmelisiniz. Oyun sırasında dikkat etmeniz gereken bir diğer şey ise hangi asker türünün hangisine üstünlük sağladığı. Mesela süvariler piyadelerle çarpışırken saldırılarına X2 bonus alırlar. Aynı şekilde, kale surlarından ateş açan okçular beş kat hasar verirler. Bunlara dikkat ederek mütevazı bir orduyla güçlü bir rakibi indirebilirsiniz, ama aaa....

Büyünün Gücü

Blackmoon'da büyücüler büyük önem taşıyor. İyi korunan tek bir büyücü tum savaşın kaderını değiştirecektir. Mesela Blackmoon'un Necromancer'ları Raise Undead buyusu ile ölen düşmanları diriltip düşmanın üzerine salabilir. Üstelik tek bir ceset üzerine uygulansa bile 4-5 Undead çıkar ki her ne kadar saçma da olsa, düşmanın hesabını kısa yoldan dürmek için ideal bir yöntem olduğu kesin. Aynı şekilde, Imperial Magician'ların Earth Elemental'ları neredeyse Blackmoon Giant'ları kadar güçlüdür ve büyücü hayatta olduğu sürece bunlardan surekli olarak üretebilir. Demek ki neymiş? İlk hedefiniz düşmanın büyücüleriymiş, yoksa Tahtalıkoy'e sadece gidış bileti verirlermiş elimize.

Blackmoon Chronicles'ın en zayıf yönu yapay zeka, özellikle kale savaşlarında yapay gerzeklik kendini belli ediyor, morali bozulan askerler savaş alanını terk edeceğine kalenin bir duvarına takılıp kalıyor. Askerleri



Order of Justice'ın en büyük kozu olan Archangel of Justice, kesinlikle öldürülemeyen mutlak bir güç.

Alternatif

belli bir yere gönderirken önüne çıkan herkes yol vereyim diye dağılıyor ve savaş düzeniniz allak bullak oluyor. Ayrıca, oyunda bazı Bug'lar da yok değil. Bunlarda en göze çarpanı, askerlerin kasaba duvarlarından ellerini kollarını sallayarak geçebilmeleri. Bunların haricinde oyunun grafiklerine laf yok, kan opsiyonunu da açarsa nız değmeyin keyfinize. İmparatorluk askerleri rüzgarda efil efil dalgalanan pelerinleriyle yürürken, bir Giant'ın tek darbesiyle bilumum organlarının vücutlarından ayrılması ve kan gölü halinde yere serilmeleri gerçekten çok hoş yapılmış (hoş?!). Müziklerin ise ünlü bir orkestra tarafından yapıldığı belli, şimdiye kadar bir oyunda beni bu kadar etkileyen ve oyun haricinde bile kendini dinleten müzikler duymamıştım. Hatta hayatımda ilk defa bir oyunun seslerini sonuna kadar kısıp sadece müziklerle oynadım, yani o kadar güzeller. Sesler ise müziğin yanında biraz sönük kalmış ve bazı seslerde bozulmalar var.

Blackmoon Chronicles işte böyle bir oyun. CD-ROM'a yerleşip bir kere dönmeye başladı mı, uzun süre orada kalmaya mahkum sayılı oyunlardan birisi, üstelik habersiz, selamsız sabahsız öylece çıkıp gelen bir oyun. Son zamanlarda monotonlaşan oyun piyasasına can veren Fransızlardan geliyor. Bundan böyle üzerinde Cryo, Infogrames ve Ubisoft gibi Fransız şirketlerinin ismi bulunan oyunlara çok dikkat edin derim, yanılmazsınız.

Sinan AKKOL



Kalenizi savunurken okçularınızı surlara yerleştirirseniz, o surları aşmaya çalışan zavallılara acımaktan başka bir şey yapamam.

BlackmoonChronicles



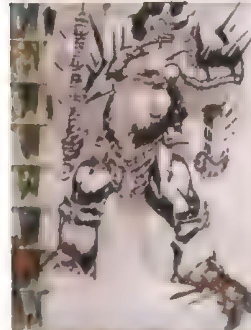
[illegible] Oğlandan Bol Ne Var Şu Fani Dünyada?



[illegible]



Fratus Sinister: Kendileri Order [illegible] lideri [illegible] İmparatorluğun [illegible] ilk bulduğu fırsatta [illegible] yapıyor, istediğini aldığı anda terk etmeyi başıyor. İki yüzlü insanlara olan nefretimi depreştiriyor. Yakınımda olsa bir kovA [illegible]



Ghorgher Bey: İsmen Türk'leri, cismen Alman [illegible] yeni [illegible] andıran Ghorgher Bey, [illegible] uzaklaşmaz [illegible]



Haghendorf: İmparatorluğun [illegible] lideri. [illegible] kararlarıyla İmparatorluğu yönetiyor, yaptıktan dökülen etlerle [illegible] görevine devam ediyor. Bütün zamanını açılış, sünnet düğünü, nikah şahitliği gibi [illegible] faydalı işlerle geçiren Haghendorf'un gerçek kişiyle uzaktan yakından alakası bulunmuyor. Ve nedense buralardan hemen kaçıp gitmem gerektiğini düşünmeme yol açıyor.



Hellaymen: [illegible]

THRUST TWIST'N' TURN

Yarışmacı arkadaşlara başarılar dilemeyeceğiniz ve gözlere hız süngeri çekilen en korkunç trafik canavarı siz olabilirsiniz aman dikkat!!

Alternatif

Powerslide	8/10
Pod	4/5
Motorhead	8/10

Gazla, Kıvrıl, Dön ve Geber'e hoşgeldiniz, oyunu oynayınca bakın neler canlandı gözlerimde Yıl 1985 Sinan'la beraber 2 senedir ortaklaşa para biriktirıp aldığımız Porsche 911'imiz ile ilk yolculuğumuz, güneşli bir gündü (klasik) muhterem azizim BLX kodlu deterjan markası (kesin makas) arabaya binmeden önce sırıtarak lastiklere vurdu, bu arada oradan geçmekte olan kızları da kesmeyi ihmal etmedi. Ben arabada gaz pedalını ararken o koltukların derisinin insan derisinden olduğunu iddia etmeye başladı. Ona arabayı ucuza kapattığımızı söyledim ve gaza sonuna kadar asıldım, ok gibi fırladık ikimizde, yolumuz uzundu yeni dünyalar keşfedecektik. Bir süre sonra bir barın önünde 3 tane ne idüğü belirsiz, şekilsiz araba gördük. Adamlar bize pis pis sırıttılar yüz ifadelerinden yarışmak istedikleri belliydi. Sinan'la bakıştıktan sonra bizde aynı şekilde sırıtmaya başladık. İşte sizinde hikayeniz burada başlıyor.

Bu kadar sürate kalbiniz dayanmaz

Otomuzu şeçip anahtarı kaptıktan sonra bu kez parkur seçimine geliyoruz oyunda birçok parkur var ve hepsi zor hepsi de görsel olarak oldukça zengin. Fakat ilk başta klasik bir kaçı oynanabilir durumda diğerleri için önce bu parkurları geçmeniz gerekiyor, daha sonra bu parkurların birde Shadow versiyonları var daha değişik daha güzel. Benim favori parkurlarım Desert, Cave ve Sea. Parkurlarda çok hoşunuza gidecek ışık oyunları, su, lav, duman, yağmur vs. gıbi tonlarca harika efekt var hepsi çok güzel, bence oyuna ayrı bir güzellik ve zevk katmış. TTT dediğim gibi tamamen fantastik ve gelecekte olabilecek mekanlarda geçiyor, bu zorlu parkurlarda başarı göstermek istiyorsanız oyunu bir parça oynamanız yeterli çünkü ilk oynadığımda oyunu hiç beğenmedim, niye böyle aptal taklit ve oynanabilirliği düşük oyun yaparlar diye düşündüm fakat bir süre sonra oynadıkça daha iyi olmaya başladım (çünkü herifler gerçekten çok zor rakip) oyun daha mücadeleye daha hız isteğine ve daha azme yönelmeye başladım. Bir süre sonra farkettimki oyun bayağı sardı, hırs ve yarışma isteği yapıyor zaten bütün oyun boyunca burun buruna gidiyorsunuz falan. Fakat tek problem düştüğünüz zaman zor toparlanması, orası problem işte. TTT ister tek bir rakiple ister 3 rakiple birden 1,3,5,8 tur halinde opsiyonlar ıçeriyor. Bölümde birinci olduğunuz taktirde ancak yeni bölümler açılıyor, bunun için ise en az 3 parkur oynamalısınız ve 3 oyuncu ile birden, oldukça kasacak anlayacağınız :) Yollar ve atmosfer gerçekten çok zevk veriyor çok absurt virajlar var havalarda uçabiliyorsunuz, uçurumlara, denizlere, lavlara düşebiliyorsunuz. Yarış sırasında lap dereceleri, kaçıncı olduğunuz, kaçıncı parkurda olduğunuz, güzel bir harita ile hız ve nitro dereceniz için bir gösterge bulunuyor.


Döne döne giden yollarda kalabilmek gerçekten çok zor.

Nitrooooo, yeah cooollll......

Evet nitro lafı kullandık oyunun güzelliğide burada zaten :) sizi 350 lere çıkartan bu hız patlamasını ayarladığınız tuşa basarak aktif hale getiriyorsunuz. Bastığınız anda araç uçuyor resmen ama dikkatli olun, bence en güzel kullanımı kesik kesik düz yerlerde direksiyon hakimiyetiniz olduğunda kullanın. Eğer nitronuz biterse aracınızın gücüne kaldınız demektir önünüzdeki birinciliğe koşan aracı yakalamak için. Ayarladığınız tuşlardan biriside keskin dönüşler için kullanacağınız tuş onuda gerekli yerlerde kullanmaya çalışın yoksa kontrolünüzü elinizden alır. Arabalar çok hızlı gerçekten oyunda çok hızlı size kesinlikle istediğiniz hız zevkini sonuna kadar verecek bir oyun ayrıca bazı yerlerde fiziksel kurallara göre gerçekçi bazı yerlerde komik görüntüler olabiliyor, bunları oynayıpta kendiniz görmelisiniz. Grafik kartınızın DirectX desteği varsada oyunu 3D hızlandırıcı olmadan oynamanız mümkün, diğer 3D kartlarıda güzel bir şekilde destekliyor zaten.



TTT inanılmaz yollar, kazalar, süratler ve zıplamalarla beraber geliyor denemenizi tavsiye ederim, her ne kadar banada ilk görüşte sıradan saçma bir oyun gibi gelsede... emniyet kemeri ve trafik poliside yok gazlayınnnnnzzzzzz



Cortex


Soldaki arabaya ufak bir tepik atarak atalarına kısa yoldan kavuşmasını sağlayabilirsiniz.



FIGHTING STEEL

İkinci Dünya Savaşı ile ilgili onlarca hava savaşı simülasyonundan sonra, Electronic Arts'ın Fleet Commander'ı ile aynı dönemde raflara gelen Fighting Steel, İkinci Dünya Savaşı sırasındaki bazı ünlü deniz savaşlarını konu alan ilginç bir strateji/simülasyon.



Almanya'nın Bavyera eyaletindeki minicik bir siyasi hareketin, adı henüz kimse tarafından bilinmeyen lideri olan Adolf, güçlenmek ve Almanya'yı ele geçirmek için düşmanları ile bile ittifak yaparak rejimi yıktığında ve başa geçip Musevileri sokaklardan toplamaya başladığında, dünyanın geri kalan kısmı bir gün bu delinin kendilerine de saldırabileceğini akıllarının ucundan geçirmiyorlardı. Ama önce Polonya ve sonra da Fransa ve Norveç gibi kendi hallerinde zavallı takılan ülkeler savaş alanlarında on binlerce asker kaybetmeye başladıklarını görünce Dünya gerçeğin farkına vardı. Almanya dünyayı istila etmeye başlamıştı.

Elbette bir savaş başladığında taraflar savaşa devam edebilmek için devamlı kaynak girdisine ihtiyaç duyarlar. Metaller, gıda, tekstil, altın, para vs. Bu materyallerin kesilmesi halinde, cephedeki askere mermi gönderilemez, gıda gönderilemez ve kısa sürede mideleri gibi ellerindeki silahları da boş olan potansiyel düşman esiri konumunda bir kaç yüz bin askeriniz, geminiz, tankınız, uçağınız oluverir.

Vins Baba ve Onun Ticaret Gemileri

İkinci dünya savaşındaki taraflar daha Dune 2'deki, düşman harvesterlarına ve spice rafinelerine saldırma taktiği keşfedilmemişken, birbirlerinin fabrikalarına ve ticari konvoylarına saldırmaya başlamışlardı. Bu işten en çok zarar gören herhalde İngilizlerdi çünkü minicik bir adada yaşayan bu sömürgen ırk, ihtiyacı olan herşeyi kafaları henüz ekonomik değerleri anlamaya yetmeyen, işleri güçleri tanrılara köle olup tapınmak ve mahalledeki hangi kızın bakire olup olmadığını tartışmak olan az gelişmiş (hiç gelişmemiş) milletleri sömürmekle elde ediyorlardı. Ve tabiki bu ülkelerden sömürdükleri ham maddeleri ve diğer malzemeleri ülkelerine kaçırabilmek için büyük bir ticaret gemisi filosuna sahiptiler, taa ki Hitler, adına Bismarck dediği büyük savaş gemilerini üretene kadar...

İngiliz Başbakanı Vinstın Çörçil (Vins Baba), Amerikalıları kandırıp savaşa sokmaya uğraşırken Almanların Bismarck'ları Vins Baba'nın ticaret filosunun yarısını yemişti. Vins'in kafasındaki kelin de, bu dönemde oluştuğu söylenir.

Savaşan Çelikler

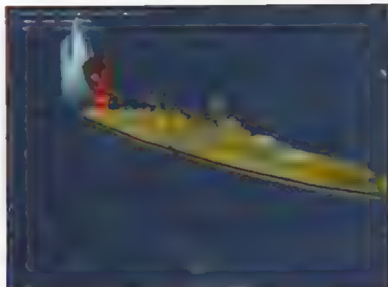
Dünya denizleri üzerindeki bu amansız savaşları konu alan oyun neredeyse benzersiz, orjinal bir yapım. Oyuncuya su üzerindeki gemileri kontrol edebilmesi için oldukça kalabalık enstrümanlar sunan oyun ilk bakışta çok karışık görünüyor. Ancak kısa sürede kendisini kabul ettiren kumanda sistemi oyuncunun oyundan zevk almasını sağlıyor çünkü aslında yapılması çok zor pek çok işi otomatikleştirip, oyuncuya karar verme ve stratejisi üzerinde düşünebilme imkanı sağlıyor. Peki nedir bu kumanda sistemi?

Oyun pek çok alt ekrana ve menüye sahip ancak bütün bu ekranların ve menülerin ortak özelliği kullanıcı dostu olmaları ve İngilizce bilmeyenlerin bile kolayca anlayabilmeleri için grafik tabanlı inşa edilmiş olmaları. Oyuna başladığınızda, karşınıza ilk çıkan şey gorev brifingi, eğer Japonlarla Amerikalıların kapışmasını içeren bir senaryo değilse genellikle Almanların Bismarck sınıfı savaş gemisinin ve yanındaki küçük destroyerlerin kuzey denizinde bilmem kaç ingiliz gemisini sıkıştırıp bilmem kaçını temizlemek üzere olduğunu falan görüyorsunuz ve güvertede kadın bulunmadığından emin olduktan sonra savaşa geçiyorsunuz.

Deniz, Geniş ve Uçsuz Bucaksız

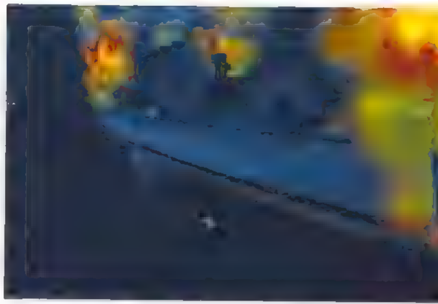
Oyun ekranı ikiye ayrılmış durumda, yukarıdaki kısmı, iki veya üç boyutlu haritanın yer aldığı, gemilerin ve onların hareketlerinin izlendiği pencere oluşturuyor. Zamanı durdurduğunuzda bu ekranda hiç bir hareket olmazken, bu süre içinde gemilerinize aşağıdaki kontrol paneli vasıtası ile verdiğiniz emirler, zaman tekrar ilerlemeye başladığında, yukarıdaki pencerede yerine getirilmeye başlanacaktır. Ekranın sağ üst kısmında zaman ve kamera ayarlarının bulunduğu kontrol penceresi hakkında açıklama yapmamın bilgisayar oyunları ile haşır neşir olanlar için hakaret olacağını düşündüğümden susmayı tercih ediyorum.

Ekranın altındaki kontrol panelinde, değişik başlıklar altında bazı menüler mevcuttur. Bu menüler sayesinde yönetiğiniz filonun rotasını, hızını değiştirebileceğiniz gibi filodaki her gemiye ayrı ayrı da emir vermek mümkün olabilmektedir. Ayrıca çatışma anında, savaş gemilerinize de



İşte müttefik deniz kuvvetlerin kabusu BISMARCK. Bunlardan bir tane görürseniz, son hız kaçın derim.







buradaki savaş menüsünden hedef seçmeli, gemideki topların kullanacağı mermi çeşidini belirlemelisiniz ki, bu seçimleri bilgisayara da bırakabilmeniz mümkündür ama tavsiye ettiğimi söyleyemem.

Herşeyi Bilgisayar Yapacaksa Bize Ne Gerek Var?

Savaş anında, oyunu durdurup saatlerce düşünmek ve gemilere emirler vermek mümkün olduğu için, bazı stratejik kararların bilgisayara bırakılması son derece mantıksız görünmektedir. Bu işleri külfet olarak görüyor ve sadece sonuç istiyorsanız zaten oynamak için yanlış bir tür seçmiş olduğunuz söylenebilir. Lara'nın aptalca hoplamalarını zıplamalarını becerebilmesi için ekranın karşısında günlerce oturabilen insanların, bir kaç saniyelik karar verme süreci gerektiren stratejilerde her işi külfet gibi görmelerinin mantığını anlayamamışımdır. Neyse, olayı daha detaylı açıklamaya çalışayım.

Düşman gemilerine ateş ettiğinizde kullandığınız merminin çeşidi çok önemlidir. Bismarck sınıfı dev bir savaş gemisi, ağzına kadar zırhla kaplı olduğu için, böyle gemilere patlamalı mermiler göndermeniz, bir fili çatapatlı tabancayla öldürmeye çalışmak gibi olacaktır. Geminin kalın zırhları patlamanın şiddetini absorbe edeceğinden bu mermiler büyük gemilere çook az hasar verebileceklerdir ve siz gemi üzerinde 50 tane isabet kaydetmiş olsanız bile düşmanınız hala suyun üzerinde yüzüp size ateş etmeye devam edecektir. Kalın zırhlı bu gemileri susturmanın en iyi yolu onları batırmaktır ki bunun için de zırh delici mermi kullanılması ve kalın zırhlarında delikler açarak geminin su almasını sağlamak gerekmektedir.

Diğer yandan zırh delici mermileri ateşleyen topçularınız çok iyi nişancı olmalılar yoksa mermilerinizin hepsi hedefinizin sağından solundan suya düşer ve düşman gemisine dürbünle baktığınızda duşman kaptanın, kaptan köşkünün içinde size doğru dönmüş olduğunu ve avuçlarını da sonuna kadar açıp burnunun üzerine götürerek size "naniik naaniik" dediğini görürsünüz. Denizcilik Tarihine 'Nanik" manevrası olarak geçen bu durumda, kendisine Nanik yapılan kaptan daha da sinirlenerek düşman ge misine daha çok yaklaşır ve düşmanın ağır toplarının menzili içine girerek hem kendisini hem de tayafasını ve gemisini büyük risk altına sokar.

Stratejik Faktörler de Ne Ola ki?

Herhalde tarihteki bütün savaşlarda olduğu gibi, İkinci Dunya Savaşındaki deniz çatışmalarında da önemli bir faktör hız idi. Hız, savunma açısından yararlı iken saldırgan taraf için yarardan çok zararl. olabilmektedir. Hızlı ve zigzaglar çizen bir gemiye, güdümlü füze teknolojisinin olmadığı İkinci Sünya Savaşı'nda isabet kaydetmek son derece güç olurken, hızlı ve zigzag çizen bir geminın savaş istasyonlarındaki topçu subaylarının düşmana isabetli atışlar yapması da son derece zor olmaktadır. Kısacası savaşmak için hızı düşürmek gerekmektedir. Ama hız düşdüğünde siz düşmanı vurabilirken, düşman da siz vurabilmektedir. Aman aman bana daha fazla soru sormayın. Güdümlü füze bulundu, bu sorunlar son buldu.

Bu oyun için lafı uzatmak son derece kolay olmaktadır çünku her tarafı ayrıntı olan oyunda her ayrıntı için sayfalarca olasılıktan ve durumdan bahsetmek, yararlardan zararlardan, stratejilerden söz açmak mümkündür ama bizim de hayatımızda Yazı İşleri Müdürü Faktörü (YİMF) denilen bir olayımız var ki, adam taşan yazıları hiç sevmiyor. Kusura bakmicaksınız artıkın.

Yazı Bitiyor Ama Grafiklerden Falan Hiç Bahsetmedik

Oyunu açıklamak bitmez, ancak oyunun yapısı hakkında biraz yorum yapmassak YİMF tarafından infaz edilebiliriz. Üç boyutlu grafik yapısı ve güçlü zoom, kamera özellikleri ile oyuncu kar şık deniz savaşlarında kimin kim olduğunu kavrayabiliyor. Zaten, kamera özelliklerini gemilerin üzerinde isimlerinin ve durumlarının belirtileceği şekilde ayarlarsanız, görüş alanında olmayan gemilerin bile ekranın kenarında, yerlerine göre sıralanmalarını sağlayabilirsiniz.

Grafik teknolojisinin ne kaddar şahane olduğundan bahsedemeyeceğim çünkü oyun sadece masmavi bir deniz ve onun üzerindeki bir kaç polygonlu gemilerden oluşmakta. Yani, Fleet Commander'daki kadar detaylı grafikler göreceklerini umanlar hayal kırıklığına uğrayacaklardır ama ses ve müzikler ile bölüm başlarındaki, İkinci Dünya Savaşı belgeselinden fırlamış görünen heyecanlı videolar oyuncunun oyuna sarılmasına yetiyor.

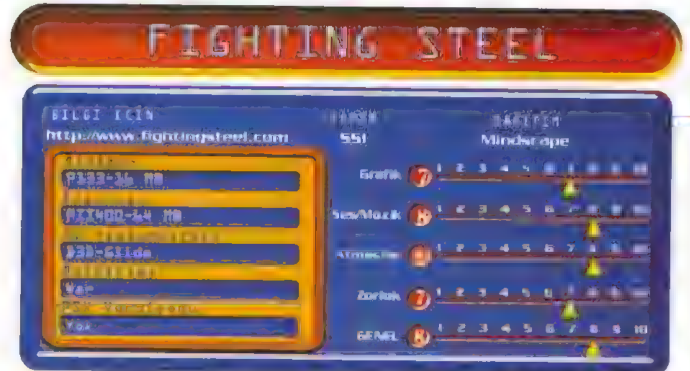
Strateji severlere tavsiye ederim, çünkü benzersiz, orjinal bir yapım ve verdiği zevk ile de oynanmayı hakediyor. Ama bu oyuna bakıp Fleet Commander oynamaktan vazgeçmeyin. İkisi farklı oyunlar ve farklı yönleriyle birbirlerinden üstünler.

Kadınsız güverteler, dalgasız denizler dilerim. ■

CEM ŞANCI



Koca denizde iki küçük gemi ile seyrederken karşınıza bir BISMARCK çıkması kadar büyük bir kabus olamaz.





Outcast

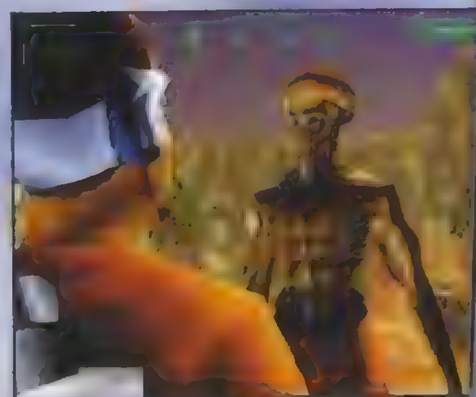
Tomb Raider tarzı grafikli, bangır bangır "STARGATE KOPYASIYIM" diye bağıran, Action ve Adventure türlerini birleştirmeye çalışan, üstüne üstlük 3D kartlara desteği olmayan bir oyun ne kadar başarılı olabilir? Eğer Fransızlar tarafından hazırlanmışsa, inanamayacağınız kadar...

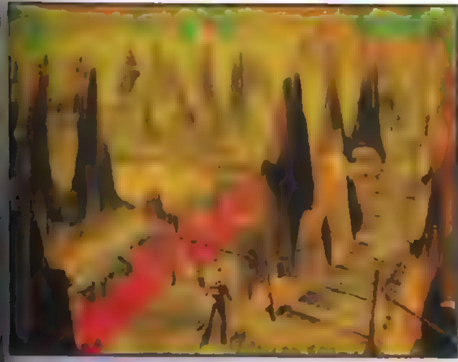
Oyun piyasasını sıkı takip ettiğimi iddia ederim hep, öyle ki benim haberim olmadan kuş uçamaz, yeni oyun çıkamaz bu ortamlarda. Ama ne hikmetse, Outcast bir şekilde gözümden kaçmış, bunun sebebi büyük ihtimalle Fransız şirketi Appeal tarafından hazırlanmış olması. Fransız oyunları, İngiliz ve Amerikan oyunlarının aksine, minimum reklamla sessiz sedasız piyasaya girip çok fazla iş yapmayan, ama genellikle yaratıcılık kokan, sanat eseri niteliğinde oyunlardır. Örnek mi istiyorsunuz; bakınız Dark Earth, Blackmoon Chronicles, yakında gelecek olan Omikron. Gerektiğinden fazla genişleyen her alanda olduğu gibi, Avrupa ve Amerika oyun endüstrisi de büyük şirketlerin baskısı altında vizyonunu giderek kaybediyor. Bu da büyük şirketlerin baskısından sıkılan oyun geliştiricilerin bağımsız, küçük ama umut vaat eden şirketler kurmasına sebep oluyor (bkz. Head Games, Firaxis, Gathering of Developers). Bundan sonra rasgele aldığınız bir oyun, ağzınızın suyunu akıta akıta aylarca beklediğiniz birçok oyundan iyi çıkarsa hiç şaşırmayın.

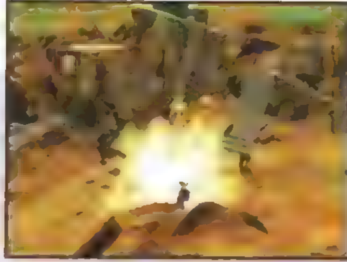
Paralel Evrenler Mi? Iyyyk!!

Filmlerde görmekten mide salgılarımı ağzıma getirecek kadar bıktığım konulardan birisi olan paralel evrenler geyiği, Outcast'in konusunu oluşturuyor. İç içe birsürü paralel evren olduğunu iddia eden bilim adamları, bunlardan bize en yakın olanına bir araştırma gemisi gönderirler. Paralel evrenin sakinlerinden birisi dellenip "HÜLEEEAAN! Yetti gayrı, uygarlık kurup ilim-bilim geliştiren herkes buraya birşeyler yolluyor, ne burası, paralel belediye çöplüğü mü?" diyerek araştırma gemisine ateş açar. Hasar alan gemi de bozulup kıs tlı yapay zekasıyla "Yaw ben bu yaralı halimle dünyaya dönemem herhalde, o zaman dünyayı buraya getireyim. Evet evet!" şeklinde bir karar verir ve deneyin yapıldığı laboratuvarın tam ortasında bir karadelik açılır. Siz de dünyanın en kahraman askeri olarak iki tane ruhsal sorunlu bilim adamı ve bir adet eski-dost-ama-abartı dikkatsizliği-nedeniyle-potansiyel-iş-arkadaşı-katili olan exo biyolojist hatun ile birlikte paralel evrene yollanırsınız. Amacınız karadeliğin dünyayı tamamen yok etmesi için gereken 25 günlük sürede araştırma gemisini bulup tamir etmek; ama bu evrene geldiğinizde başınızda iki büyük bela olduğunu görüyorsunuz. Birincisi, gemiyi tamir etmesi gereken bilim adamlarının ve gerekli mühimmatın yerinde yeller esmektedir. İkincisi, bu gezegenin sakinleri olan Talon'lar adındaki barışçı ırk, sizi kendilerini Fae Rhun adındaki zalim diktatörden kurtarmaya gelen ve bütün eski efsanelerinde, kitaplarında, el broşürlerinde bahsedilen kurtarıcı "Ulukai" zannederler. Yaptığınız anlaşmaya göre eğer onlara Fae Rhun'u yok etmeleri için yardım ederseniz, onlar da size gemiyi bulup tamir etmeniz için yardım edeceklerdir. Oyunun konusu böyle birşey, tabii elektron boyutundaki bir karadelik bile tüm dünyayı 3 dakika içinde yutacak kapasitedeyken, oyundaki karadeliğin nasıl olup da dünyaya 25 gün mühlet verebildiği konusuna hiç girmiyorum, sonra çıkamayız korkusuyla.

Outcast şimdiye kadar çok az oyunun hakkını vererek başardığı Adventure ve Action oyunlarını birleştirmeyi başarmış. Kendisine tür açısından en benzer oyun olarak King's Quest 8'i gösterebilirim, ama Outcast "şunu al burada kullan" şeklindeki bilmecelerden çok, etraftaki Talon'larla konuşarak sizden neler istediklerini öğrenip ona göre davranmak üzerine kurulmuş, Adventure kısmı konuşma ağırlıklı olan bir oyun. Bulunduğunuz gezegen olan Adelpha, birbirine boyut kapılarıyla bağlı 6 bölgeden oluşan koskoca bir dunya. Bu dünyada istediğiniz gibi dolaşmakta, istediğiniz gibi davranmakta, istediğinizi yapmakta serbestsiniz. Bu yönüyle Outcast gerçek anlamda ilk non-lineer ve sizi sonuca ulaşmada gerçekten serbest bırakan Adventure oyunu oluyor. Mesela ilk gideceğiniz bölge olan Talanzaar'da Fae Rhun'un askerleri için Riss denilen yiyecek üretiliyor (Rice?!). Eğer yiyecek üretimini durdurabilirseniz, diğer bütün bölgelerdeki askerler giderek güçsüzleşecektir. Riss (pirinç diyesim geliyor) üreten Talon'lar, üretimi durdurmak için ise yıllardır kayıp olan (tabii bu boyutta yıl kavramı yok, zaman birimi olarak "Moon" kullanılıyor) kutsal Essence Stone'u bulmanızı istiyorlar. Bunu yapmak zorunda değilsiniz, çünkü Essence Stone'un nerede olduğunu kimse tam olarak bilmiyor. Ama işinizi oldukça uzatacak bu görevi yerine getirirseniz, hem Talon'ların güvenini kazanır hem de bütün oyun boyunca askerle-







rin daha güçsüz olmasını sağlarsınız

Outcast'in ilk başta size tuhaf gelecek birçok yönü var. Bunlardan ilki (ve en kötüsü) üç boyutlu herhangı bır karta destek vermemesi. Oyunun kendi Software grafik motoru var ve ister inanın ıster ınanmayın, 3D kartlara tam destek veren birçok grafık moto runun yapamadığı işleri beceriyor. Suların üzerindeki gerçek zamanlı yansımalar, güneşin pırıltılarının gözünüzü alması (Lens Flare), yaratıkların üzerindeki girinti ve çıkıntıları gerçekçi bir hale getiren kabartı efektleri (Bump Mapping) gibı birçok 3D kartının bile doğru dürüst beceremediği efektin altından kolayca kalkıyor. Ama 3D kartlarına olan desteğin tek sebebi bu efektler değildir, 3D oyunlardaki birçok efekt ve doku kaplamaları ekran kartının işlemcisi tarafından yapılır, böylece merkezi işlemci üzerındeki yük azalır. Maalesef Outcast'te bütün iş bilgisayarınızın merkezi işlemcisine düşüyor, durum böyle olunca da oyun adam akıllı çalışmak için her yiğidın (hatta birçok yiğidin) harcı olmayan abartı sistemler istiyor. Ben grafikleri bayağı kısarak 64 MB hafızalı bir Celeron 300A'da rahat oynadım ama grafiklerin tadı tuzu da kalmadı. Size tavsiyem, oyun başlamadan önce gelen menüdeki grafik ayarlarıyla ilgili açıklamaları okumanız ve gereksiz gördüğünüz efektleri kapatmanızdır. Özellikle Crowd'u hemen kapatın, böylece şehirlerdeki gereksiz Ta lon'ların kapatılmasını sağlarsınız. Bu, hızı artırmasının yanında, aradığınız birisini onca kalabalık içinde daha kolay bulmanızı sağlaması açısından da faydalı olacaktır.

Talon İlişkileri

Outcast'i oynarken garıpseyeceğiniz ikinci durum, karşılaştığınız her Talon'un birbirine benzemesi. İlk başlarda bu aradığınız birisini bulmanızda çok zorlanmanıza yol açacak, ama daha sonra tiplerin arasındaki küçük farkları göreceksiniz. Aslında gayet normal değil mi, şöyle düşünün; bır uzaylı dünyaya gelseydi ve biz insanlar benzer kıyafetler giyseydik, bizi ayırt etmesi zor olmaz mıydı? Tabii ki olurdu. Oyunun bir diğer tuhaflığı ise kullanılan dil. Konuştuğunuz hemen herkes Talon lisanında terimler kullanacaktır. Mon, Revert, Riss, Gaamsavv gibi bu terimler ilk başta karşınızdakinin ne anlattığını anlamanızı güçleştirebilir, ama oyunun bır sözlük seçeneği var ve yenı duyduğunuz kelimeler hemen buraya kaydediliyor. Ayrıca, kullanılan birçok kelime İngilizce'deki karşılıkla rından arak (riss; rice, gaamsavv; gamesave gibi). Bunlara dikkat ederseniz konuşulanları daha rahat anlarsınız.

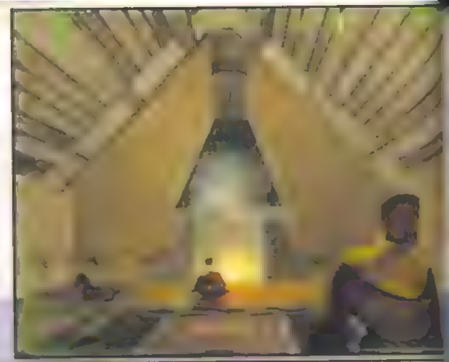
Geldik Outcast yazısına başladığımdan beri bahsetmek istediğim ve sizi kalbinizden vuracak Outcast'in en önemli özell'ğine; yapay zeka. Oyun içindeki butun bireyler, askerler, Talon'lar ve hayvanlar birbirinden, sizden ve çevrelerinde geçmişte ve ya kın zamanda olmuş olaylardan haberdar. Sanıyorum bunu bir örnekle açıklamam lazım. Talanzaar'da dolaşırken Zeo adlı Talon'u bulmam gerektiğini öğrendim, ama oyun alanı çok geniş ve üzerinde dolaşan en azından 100 Talon olduğundan aradığım herifi bulmam imkansız gibi birşeydi. Sağda solda riss toplayan Talon'lardan birisini durdurup "Locate Talon" seçeneği ile Zeo'nun yerini sorduğumda bana aynen şöyle dedi "Biraz evvel yanımdan geçti, sanıyorum kuzeye doğru gidiyordu. Hızlı bir şekilde koşarsan yetişirsin'. Tabii dumur bır şekilde kuzeye gittim, o taraftaki bir başka Talon'a Zeo'yu sorduğumda "Aha, işte orada" diyerek döndü ve eliyle Zeo'yu gösterdi. Belki tam olarak anlatamadım ama Outcast'teki "toplumsal" yapay zeka şimdiye kadar görmediğiniz düzeyde. Eğer askerlere uzun süre bulaşmazsanız, onlar da kendi işlerine bakıyorlar, ama bir kez varlığınızdan şüphe duydular mı dığer bölgelerden destek çağırıyorlar, köylere baskın düzenli yor ve önemli noktalara daha fazla nöbetçi dikiyorlar.

Ama yapay zekanın parlaklığı bireysel düzeye inildiğinde sönüyor. Askerlerle birebir çatışmaya girdiğiniz de "ölmek" için can atıyorlar. Ateşinizden kaçmak için birşeyler yapıyorlar, ama bu onları kurtarmaya yetmiyor. Bu da biraz can sıkıyor tabiı ama heriflerin sayı üstünlüğünü ve sürekli destek alabildiklerini düşünürsek, belki de oynanabilirlik düzeyini artırmak için böyle olması gerekiyordu.

Görsel ve İşitsel Son Durumlar

Daha once de söylediğim gibi, her ne kadar Software grafik motoru çok iyi olsa da, gerektiğinden fazla işlemci gücü gerektiriyor. Tabii grafik seçeneklerini sonuna kadar kısıp da oynayabilirsiniz oyunu, ama bal varken keçıboynuzunun ne gereği var. Sonuçta, sistemi ortalamanın biraz üstünde olanlar Outcast'i alıp çok rahat oynayabilirler, ama sistemi uç noktalarda gezinenler gerçek bir görsel şölene hazır olsun derim. Oyun boyunca karşınıza çıkacak tiplerin hareket ve animasyonları inanılmaz derecede güzel. Bırçok Adventure oyununda olduğu gibi yere mıhlanmış bir şekilde sizin gelip kendileriyle konuşmanızı beklemiyorlar, aksine günlük yaşamda bir tanıdığınızla konuşmak istediğinizde nasıl arayıp bulmanız gerekiyorsa, onlar da kendi günlük işleriyle uğraşırken sağa sola gidiyorlar. Kimisi odun topluyor, kimısi pirinç ayıklıyor. Rahipler meditasyon yapıyor, yorulunca evlerine gidip uyuyorlar. Adelpha için bir bilgisayar oyunu için yapılmış en gerçekçi sanal dünya diyebilirim.

Oyunu bir süre oynadıktan sonra fark edeceğiniz bir detay var ki, gerçekten dehşete düşmenize yol açıyor. Birisiyle konuşurken hem sızın hem de karşınızdakinin ağız hareketleri, mimikleri, el ve kol hareketleri konuşmalar ile birebir örtüşüyor. Mesela adamımız kızgın bir ifade ıle konuşurken kaşlarını çatıp başını tehdit edici bir şekilde ileriye doğru uzatıyor ve elleriyle kızgınlığını ifade eden hareketler yaparak konuşuyor. Bunun farkına vardığımda şok oldum, çünkü şimdiye kadar hiçbir oyunda karakterlerin konuşmaları ile hareketlerinin







birebir örtüşmeleri sağlanamamıştı, ama Outcast'te bu başarılmış. Tabii bütün karakter diyaloglarına göre hareketler tek tek hazırlanmış da olabilir ama bu mümkün değil, çünkü oyun boyunca 100 bin satırdan fazla diyalog var.

Outcast'in müziklerini Rus Filarmoni Orkestrası yapmış, yani herhangi bir yorumda bulunmak kesinlikle bana düşmez. Ama mükemmel olduklarını söyleyebilirim. Ses efektleri de fazlasıyla doyurucu. Diyalogların haricindeki silah, hayvan sesi gibi efektlerin gerçekçilik boyutu ürkütücü düzeyde yüksek ve size yabancı bir evrende bulunduğunuzu sürekli anımsatıyor.

Yabancı bir evrende olduğunuzu başınıza kakmak için midir nedir, bulduğunuz ve kullandığınız hemen hemen bütün aletlere saçma sapan isimler verilmiş ve denemeden hangisinin ne işe yaradığını anlamanız mümkün değil. Etrafta bulacağınız bazı eşyaların ne işe yaradığını anlatmam ilk başlarda çok işinize yarayacaktır diye düşünüyorum.

E.V.D: Bir nevi dürbün, F6 ile çalıştırdıktan sonra HOME/END ile Zoom In/Out yapabilir, X ile duvarların arkasını gösteren X-Işını moduna geçebilirsiniz.

Prox' 130HF: Kullandığınızda etrafınızda beliren ışın kuşağı ve ok, en yakınınızdaki canlının yönünü ve uzaklığını belirtir.

Ubik_0A: Baktığınız yöne doğru ilerleyen saydam bir kopyanızı oluşturur ve her nedense düşmanlarınız bu sapsarı kopyayı sizden ayırt edemez. Özellikle kapalı alanlardaki birbirini vurabilecek pozisyondaki kalabalık düşman gruplarının içine atıp eğlenceyi seyredin

F Link: Outcast'teki oyun alanı dehşet büyüklükte olduğundan uzun mesafeleri yürümek zorunda kalabiliyorsunuz, bu da bir süre sonra eziyet veriyor. Bu F Link denilen cihaz portatif bir ışınlayıcı, ilk kullandığınızda yere sarı bir işaret bırakır, daha sonra tekrar kullandığınızda ise bu işaretin tam üstüne ışınlanırsınız. Tekrar tekrar kullanabileceğiniz için çok faydalıdır. Güvenli bölgeye bir tane bırakıp sonucunu bilemediğiniz savaşlara girmeden önce de F-Link'i elinize almanızı tavsiye ederim, erkekliğin onda dokuzu hesaaabı.

Gaamsavv: Bunu çok düşünmüş olmalılar. Bu sarı kristali kullandığınızda ruhunuzu içine yazarak öldükten sonra kaldığınız yerden devam edebilmenizi sağlıyor. Normal Save'den tek farkı kristali kullanırken ses ve ışık çıkartması, bunun da düşman askerlerini üzerinize çekmesi. Ayrıca, sadece 8 farklı Save hakkınız var ki, bu da kötü bişi.

Thundr_Stp33: Bazı ileri düzey düşmanlar sizi sürekli takip eden yıldırım kütleleri atarlar. Bunu kullanıp kaçarsanız, yıldırımları kendi üzerine çekecektir, paratoner hesaaaabı.

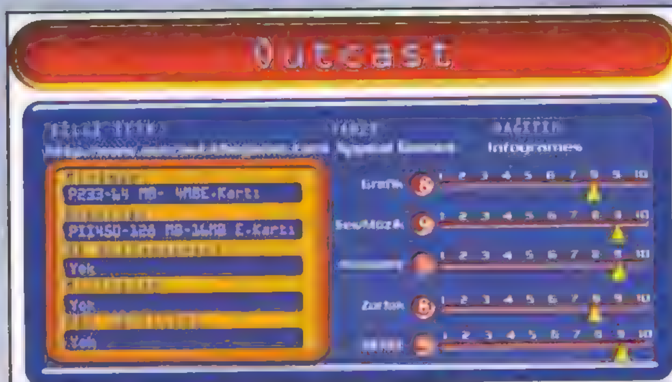
PPS: Yüce ölümsüzlük, vurulamamazlık. Tek kötü yanı, siz de kimseyi vuramazsınız, çünkü madde formundan çıkmış olursunuz, yani eliniz silah tutmaz.

Bunların haricinde etrafta bir sürü kristal, metal, deniz kabuğu ve bitki bulacaksınız. Bunları daha sonra gideceğiniz şehirlerdeki silah ustalarına (Talon'cası vardı ama unutt...Hah, Recreators) vererek silahlarınız için cephane üretmelerini sağlarsınız. Ayrıca, taşıma kapasiteniz sınırsız olduğundan ne bulursanız cebinize atın. Ne, ne zaman işe yarar hiç belli olmaz.

Yani....

Outcast türünün önderi, lideri diyebilirim. Peki türü ne derseniz, biraz düşünür ve çok iyi dengelenmiş bir Action-Adventure olduğunu söylerim size. Birçok yönden yakın zamanda çıkan benzeri King's Quest 8'den kat kat iyi olan Outcast, inanılmaz sistem ihtiyaçları nedeniyle biraz bocalıyor ve Level HIT ödülünü kılpayı alıyor. Bol vaktiniz, Upgrade için ayırdığınız bol paranız ve klişe konulara karşı bol sabrınız varsa kesinlikle alın. Şimdi, kim bir Fransız fıkrası daha istiyor bakiim? Duuur, kaçmaaaa...

Sinan Akkol



JEFF GORDON'S XS RACING



Nascar yarışlarından zevk almıyor olabilirsiniz. Muhtemelen Jeff Gordon'un kimin nesi olduğundan da bihabersiniz. Peki tüm bunlara rağmen çoklu oyuncu desteğinden bile mahrum bırakılmış bir oyuna göz atmaya razı gelir miydiniz?

Ne gerçek yarış arabaları, ne de gerçek pistler Jeff Gordon's XS Racing, tıpkı Trust, Twist&Turn gibi bu ay Level'da yer alan iki yeni nesil yarış simulasyonundan biri. Önümüzdeki yıllarda gelişen teknolojiye paralel olarak Nascar yarışlarının görünümü de akıl almaz şekilde değişiyor ve gerek yeni araç tasarımları, gerekse yeni uzay pistleri soluk soluğa rekabeti beraberinde getiriyor. İşte tüm olay bundan ibaret.

ASC Games'in XS Racing'i rampalar, spiral yollar ve uçurumlarla süslü yollarda 300 milin üzerinde hızlarla her saniye soluk soluğa geçecek bir mücadele sunuyor. Oyundaki araçların hepsi birer prototip. XS Racing'in belki de en önemli özelliği ilk kez Nascar yarışlarına bu kadar yakın birisi tarafından hazırlanmış olması. Bu ve benzeri oyunlarda belli isimlerin ön plana çıkması genelde bilimsel ama tattan tuzdan yoksun oyunların doğmasına yol açar. Ama Jeff Gordon, üç kez Winston Kupası'nı kazanmış bir yarışçı olmasının ötesinde söylenenlere göre aynı zamanda bilgisayar oyunlarıyla da yakından ilgilenen pek muhterem bir şahsiyet. XS Racing'in bir diğer avantajı ünlü yarışçının adına hazırlanmış bir yarış okulu içermesi. Burada blok, içten ve dıştan geçme, hatadan kaçınma gibi on üç değişik konuda bilgilendiriliyorsunuz.

Şampiyon yarışçımız bununla da kalmayarak yarış öncesinde pistleri tanıtıp, yarış içinde tecrübesiyle yardımcınız oluyor. Sürpriz: Akıl hocamız en nihayetinde dişine göre bir rakip yetiştirdiğine inandığında karşınıza geçiyor.

350 mil kaç kilometre yapar?

Oyunda biri gizli beş araba yer alıyor. Doğal olarak hepsini birbirine üstün kılan yanlar var. Garip olan menülerde azami hızı 320 mil gözüken araçların 340-350 mile çıkabilmesi. Tasarımlar ana hatlarıyla günümüz araçlarını andırıyorsa da zamanla esnek kauçuktan yapılmış izlenimi uyandırıyor. Pit-stoplar XS Racing'le birlikte nihayet tarihe karışıyor. Her kaza sonrasında birkaç saniyeliğine yol tutuş azalıyor ve aracın hangi kısımlarının zarar gördüğü ekranın üst kısmına yansıyor. Sonra ise çok kısa süreliğine bile olsa sağa sola çarpmadan gitmeyi becerebilirseniz aracınız eski haline kavuşuyor. Bir diğer yenilik araca eklenen kanatlar. Yüksek rampaların sonunda tekerlekler yerden kesildiğinde kanatlar hem savrulmadan uçma, hem de havada kumanda edebilme şansı veriyor. Aerodinamik yapılarına rağmen araçların yol tutuşu son derece iyi. XS Racing'deki her yarışmacı saldırgan ve mücadeleci karaktere sahip.

Başlangıçta on bir pistin sadece dördü açık. Diğer pistlere ulaşmaksa son derece basit. Championship modunda birinci olmasanız dahi sırayla tüm yollarda yarışabilirsiniz. İlk sezon bitiğinde toplamda on farklı mekan görmüş oluyorsunuz. Coverleaf sıradan, oval bir yol. Nascar pilotunun katkısıyla hazırlanmış diğer pistlerinse Nascar'la uzaktan yakından alakası yok. En fazla 40 tur müddetince Gambler'da çift yönlü trafikte 300 mil hızla karşı yönden gelen rakiplerle mücadele edeceksiniz. Hemen her pist yan yollar içeriyor. Pistler çok uzun olmayabilir ama içlerinde çok iyi tasarlanmış olanlar var.

İlk sezonu birinci bitirirseniz Jeff Gordon'da dahil olmak üzere yeni rakiplerle ikinci sezona başlıyorsunuz. Artı bir şampiyonluk halinde son pist açılıyor ve bununla sadece iki yarışmacı yani siz ve o büyük, ulu, yüce hocanız için büyük final sahne alıyor.

Grafik derinliğinden söz etmek imkansız ama bu kadar fazla sayıda yarış aracını hiçbir yavaşlamaya maruz kalmadan ancak bu şekilde oyunda tutabilmek mümkün olabilmiş. Tüm pistler dinamik ışıklandırma efektleriyle donatılmış ve duman ve kıvılcım gibi ufak ayrıntılar ortamı tamamlıyor. Teknolojinin gerisinde kalmış tek şey 640*480 maksimum çözünürlük.

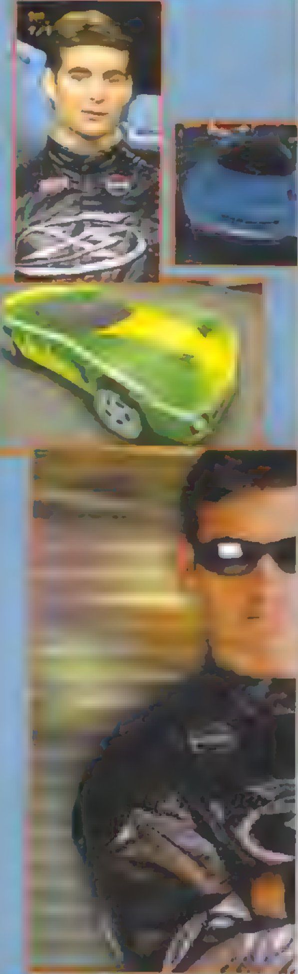
Tadımlık bir oyun

Üç boyutlu ses efektleri son derece gerçekçi. Bunun en önemli nedeni motor ve tekerlek seslerinin Charlotte Motor Speedway'de bir aracın içinden ve dışından kaydedilen seslerle hazırlanmış olması. A3D ve EAX gibi standartlarsa desteklenmiyor.

Oyunda yapay zeka başarılı. Yine de geniş yollarda ustalıkla 10-15 saniyede 15 sıradan birinci sıraya çıkma şansının korunması heyecanı uyanık tutuyor.

XS için Ubi Soft'un Pod'una benziyor diyebiliriz. Redline hızında Motorhead havasında bir oyun yakıştırması da uygun olacaktır. Bilgisayar oynamaya fazla vaktiniz yoksa birkaç saatlik eğlence için iyi bir seçim. Çoklu oyuncu desteğinin eksikliğini de hesaba katınca aslında sadece tadımlık bir oyun bu.

Ozan Alı Dönmez





NASCAR Road Racing 2000



Suluboya kutusunu eline aldı. Hayatında ilk kez resim yapacaktı. Eski bir efsanenin dediğine göre yapılan ilk resim tüm içtenliğiyle, tüm kalbiyle yapılırsa gerçek olurmuş.

Buna inandığından uzun süre ne çizeceğine karar veremedi. Fırçası bir renkten öbür renge dans ediyor, ama bir türlü tuvale değmek bilmiyordu. Boyalar artık isyan edip kurumaya başladıkları sırada neyi resmedeceğini bulmuştu. Önce uzun süre güldü, ama sonra tüm gücüyle başladı renkleri canlandırmaya. Yorgunluktan bitkin bir şekilde yere düştüğünde ilk resmini tüm içtenliğiyle bitirmişti.. Tuvale bakan kişinin aklına gelense o belirsizliğin içinde herhalde kesinlikle "tutku" olurdu.

Yıllar ve de yıllar sonra direksiyona yapışmaktan elleri terlemiş, gözlerini önündeki arabadan bir saniye bile ayırmamış, gaz pedalıyla bütünleşmiş, en ufak bir sarsıntının bile kaynağını anlayacak şekilde koşullanmış, araçtan çıkarttığı her huzursuzluğu beyninde hissetmiş, diğerlerinin arka aynada küçüldüğünü görmekten mutlu olmuş ve rüzgarla kardeş olmuş bir şekilde kendi dört-tekerleklisinin üzerindeyken galiba o ilk hayali gerçekleşmiş, o ilk resmettiğini bulmuştu.. Tutkuyu.. Hız tutkusunu..

Bir Tutku..

Kimi bu tutkusunu rüyasıyla giderir; kimi de bilgisayarı ve oyunlarıyla. Ama bence rüzgarı hissetmedikten sonra çoğu yarış oyunu suda kağıttan gemi yüzdürmekten farksızdır. EA Sports da bunu farketmiş olacak ki maksimum gerçekçilik için son satırına kadar kastıkları bir oyun programlamışlar. Nascar oyunları zaten en başından beri gerçekçilikleriyle ünlüdür. Neyseki bu sefer de ününün hakkı verilmiş ve Nascar serisinin bu son oyunu olan NRR 2000'de her şeyi olabildiğince gerçeğe yakın ve kullanışlı yapılmış. Pistler ve arabalar geliştirildiği gibi serinin bir önceki versiyonlarında olan karmaşık seçenekler de basitleştirilmiş.



Tamam. Bir dakka durun. Kasmamın bir alemi yok. Son yarım saattır bana verilen şu iki sayfayı nasıl dolduracam diye düşünüyorum. Bunun iki tane nedeni var: Birincisi bu bir yarış oyunu ve ne çözülmeyecek bulmacalar, ne karmaşık stratejiler, ne de ilginç kombolar vardır. İkincisi ise Türkiye'de Electronic Arts'ın distribütörü var. Dolayısıyla onlardan aldığınız her oyunda sizin işinize yarayacak her türlü bılgi fazlasıyla, hemi de Türkçe olarak var. İş böyleyken bize de ancak kitapta olanları biraz değiştirerek size aktarmak kalıyor. Benim size burada yazacaklarımın hepsi zaten kutudan çıkan kitapta var. Adamlar araba kullanırken ihtiyacınız olan bazı stratejileri bile yazmışlar. Ben ne diyeyim ki şimdi?

Ama bilirim çoğunuz tembeldir (benim gibi) o kitapları okumazsınız, dergideki renkli iki sayfayı okumak, bir yandan resimlere bakmak çok daha cazip gelir. O yüzden görevim icabı bu okuyucular için kısa notlar halinde oyunu tanıtacağım, fazlasına da ihtiyacınız yok zaten...

Bir Stil..

- Oyunda 12 tane ayrı pist ve seçebileceğiniz 26 ayrı araba var. Peki bu kötü mü? Hayır değil, biliyorsunuz ki araba ve pist çeşidiyle size bilgisayarı kapatıp dışarı çıkmanızı sağlayacak olan sıkılma katsayısı ters orantılı. Ama bence önemli bir sorun şu ki (biliyorum daha ilk maddeden oyunun eksik yanlarından bahsedip hevesinizi kırmak istemezdim, ama genel olarak oyun eleştirisi konusunda her türlü timsahtan daha vahşi, her türlü kaplandan daha çevik ve her türlü Horny'den daha acımasız davranırım.) bu pist ve arabalardan istediğinizi istediğiniz an seçebiliyorsunuz. Yani hiç bir aşama ve başarı-ödül ilişkisi yok. Dolayısıyla bu da bence oyunun heyecanını sıfıra indiriyor (bu konuyu aşağıda daha iyi açıklayacağım). Zaten oyunda gördüğüm en büyük eksiklik de bu.

- "A" ile gaza basarken "Z" ile de frene asılırsınız. "V" kamera açınızı, vitesiniz otomatik değilse "yukarı"-"aşağı" da viteslerinizi değiştirir. Ve bunları değiştiremezsiniz.

- Arabayı ayarlama ekranında sol tarafta sırasıyla en yüksek hız, kızak pedi (kitaptan aynen alıyorum, başka türlü yazamadım: dönemeçlerde kayma başlamadan önce lastiklerin üzerine binen yanal kuvvet miktarı(g-güç cinsinden)), bakım aralığı (aracınızın







ihtiyaçları olabileciğini unutmayın. İhtiyaç yerleri arasındaki mesafe) ve ivme (hızlanma hızlanması, ne kadar çoksa istediğiniz hıza o kadar kısa sürede çıkarsınız vardır (aranızda hiç fizik okumamış insanların da olabileceğini düşündüm de.. Yanlış mı düşündüm acep?)). Sağda ise vitesinizin nasıl olduğunu seçebilir, ve lastiklerin sertliğini ayarlayabilirsiniz. Yumuşaklarla daha keskin virajlar alırken daha sık lastik değiştirmek zorunda kalırsınız. Sertler ise tam tersidir.Bunların aşağısında ise ayarlarını değiştirebileceğiniz dört tane seçenek vardır: 1-Hava Seti: yüksekse araba kontrolunuz artar, ama ivmenizi azaltır. 2- Bozucu: Hava seti gibidir. Yüksekse daha zor spin atarsınız, ama yine ivmeniz düşer. 3- Vites Oranları : Düşükse düşük hızlarda, yüksekse de yüksek hızlarda ivmeniz artar. 4- Yakıt : Deponuzdaki yakıt miktarı. Neden hep full olmasın ki diebilirsiniz tabii; ama unutmayın ki benzinin de bir ağırlığı var ve ağırlıkla hız pek iyi geçinemezler.

- Yarış ayarlarında ise sırasıyla hızınızın birimini, hasar oranını (kapatırsanız arabalarınız hasar almayacaktır), ekipman arızası (açıksa hasarlarınız size rapor edilir), bakım hataları (eğer açıksa arabanızı tamir ekibi kusursuz olmayacaktır. Diğer bir deyişle kaş yapalım derken göz çıkartan bir tamir ekibiniz olur, ki bu da gerçekçiliği daha da arttırır.), tur ve araba sayısını ayarlarsınız.

- Bu ayarlar oyunu çok büyük bir şekilde etkiliyor. Seçimlerinizin mantıklı olmasını tercih edin. Unutmayın ki bu bir Arcade değil, ve maksimum gerçekçi olsun diye hazırlanmış bir oyun. Araba ayarlarınızın ise oyundaki başarınız konsundaki etkisi bayağı büyük.



- Pistinizi ve arabanızı seçtikten sonra yarışa başlamadan önce qualify(hazırlık) yapın. Böylece o pisti 3 tur boyunca tek başınıza dolaşacaksınız. Ama bu dolaşma pazar pikniğine benzemesin; çünkü ne kadar erken bitirirseniz gerçek yarışta o kadar önde başlarsanız. Yok hiç hazırlık yapmayalım derseniz en arkadan size bol şans.

- Arabanız zarar gördükçe performansı belirgin bir şekilde düşecektir. O yüzden (özellikle uzun pistlerde) gerektiğinde arabanızı tamir ettirmeyi unutmayın. Bu tamir yerleri başlangıç çizgisinin biraz ilerisinde kenardadır. Bu arada, aklınızda bulunsun, siz bunlarla uğraşırken diğer arabalar armut toplamıyor tabii..

- Daha ayrıntılı, gerekli veya gereksiz bilgi için bakınız : Kutudan çıkan kitapçık

Bir Nefes..

Peki, genel olarak bakarsak denebilir ki; grafikler güzel, oynanabilirlik rahat ve özellikle gerçekçilik çok iyi. Ama yine de diğer oyunları bence daha çekici kılan şey bu oyunda bir ilerle-geliş sisteminin olmaması. Olayın hiç süprizi, heyecanı, atmosferi yok. Halbuki ben, istenilen araba ve pistlerde yarışılmasındansa; belli sınırlar getirir, araba ve pist seçimini zamanla gösterilen başarıya bağlı tutar; hatta hiç olmayan arabalar dizayn ettirir; yarışı oyuunun değil oyuncuların k u r m a s ı n ı sağlardım. Yani hem sınırlandırırdım, hem de daha çok özgürlük verirdim. Eğer böyle bir oyuna tüm fizik kuralları da oyuncuyu hiç sıkmayacak şekilde gizliden gizliye konursa bence olabilecek en iyi yarış oyunu olurdu. Gerçi bu oyundaki her şeyin böyle serbest bırakılması da oyundan sıkılmamanız konusunda olumlu etki yapıyor (mesela amatör bir oyuncu olsanız bile en iyi arabalarla en zor pistlerde yarışabilirsiniz), ama yine de atmosferde belli bir eksikliğin göze çarpmasını engelleyemiyor. Zaten bence, oyun her hangi bır araba yarışından çok, Nascar'a karşı özel ilgisi olanlar için hazırlanmış. Dolayısıyla serinin daha önceki versiyonlarını oynamışsanız ve de Nascar damarınız tuttuysa bu oyunu almaktan başka seçeneğiniz yok.

Ama böyle özelleşmiş oyunculardan değilseniz, ben sizin yerinizde olsam Diablo2'yi ya da Tiberien Sun'ı beklerdim (aylardır bekleye bekleye maymun olduk, ama hadi neyse); ya da bu sıcakta hiç beklemez doğru tatile gidip deniz-müzik-çılgın gençlik olayına girerdim (Şekil 1a: Blaxis); ya da denize gidemiyorsanız sinemaları şöyle bir dolaşırdım (hiç hesapta yokken, gözüktüğünün aksine ucuz bir komedi yerine başarılı bir psikopatlık filmi çıktı, haberiniz olsun. Psikopat dedim de, Asit Evi de fena değil); sinemaya da mı gidemiyorsunuz güzel bir kanepe ve kitaba yumulabilirsiniz (İhsan Oktay Anar'ın Puslu Kıtalar Atlası'nı daha önce kaç kere tavsiye ettim bilmiyorum, ama o kitabın okunması şart!); hala mı bir şey yapamıyorsunuz Eternity'i bitirin (bu arada üzerindeki bir milyon sterlin iddiası fos çıktı, bitirip bana yollayanlara otuz milyon veriyorum.); o da mı bitti, Level'ı 3.kere okuyun.

Bu arada aklıma gelmişken güneşle ayın tangosu tek kelimeyle muhteşemdi, gidip görmeyenler kesinlikle 2006'ya kadar ağlayabilirler...

Özel not: Ne olursa olsun hız aşkı sadece yarışlarda güzel, şehir asfaltında değil.

Gökhan Habiboğlu &
Batu Hergünsel

valence@pmail.net & quedrus@pmail.net

Alternatif





HEAVY GEAR II

İleride insanlığı barış dolu sıkıcı bir gelecek mi bekliyor dersiniz? Elbetteki HAYIR!!!

Hayırdır inşallah, yıllardır robot simülasyonlarına hasret kalmıştık ki büyük bir gürültüyle Dropship'ten aynı anda üç tanesi piyasaya düştü. Mechwarrior 3, Star Siege ve Heavy Gear 2'den söz ediyorum. Bu alanda oyun firmaları arasında bir rekabet var sanırım. Mech 1 ve 2'yi yapan Activision oyunların geçtiği Battletech evreninin yayın haklarını yitirince başka bir bilim kurgu robot RPG'si olan Heavy Gear'ın haklarını satın almıştı. Microprose Mech 3'ü çıkarttığı anda Activision da HG2 ile ensesinde bir tokat gibi patladı. Gear'lar Mech'leri dövebilir mi? Kılara John'a hamile olduğunu söyleyecek mi? Hangi Level yazarı daha yakışıklı? Takılın bana tüm bunların yanıtlarını öğrenin.

Hastasıyım Savaş Robotlarının

Olaylar 62. yüzyılda geçiyor (oha). Tahmin edebileceğiniz gibi insanlık değişik yıldız sistemlerine yayılmıştır. Ama ortada gıcık bir federasyon yoktur, her gezegen kendi başının çaresine bakmaktadır. Doğal güzellikleri ve cennet köşeleriyle Terra Nova da bunlardan biridir. Nova'lılar koca gezegeni bölüşemeyip, kuzey ve güney yarımkürelerdeki güçler kendi hallerinde güzel güzel savaşırken, kaka dünyalılar gelir ve 'Selam Terra Nova'lı biz düşmanız' moduna girerler. Bunun üzerine gezegendeki iki fraksiyon bakar ki pabuç pahalı 'dış düşmana karşı birleşelim, birbirimizi daha sonra gebertiriz' biçiminde bir stratejik karara varırlar. Black Talon özel keşif/saldırı timi de böylece kurulur. Timin



görevi düşman hatları gerisinde faaliyetlerde bulunmak, haber alma ve sabotaj görevleri yapmak, gerektiğinde onlara Cıguli dinleterek düşmanın moralini bozmaktır. Black Talon savaşçıları gezegendeki savaşta her iki tarafta çarpışmış en iyi gear pilotları arasından seçilir. İşte oyunda biz bireyleri her an birbirini boğazlama eğiliminde olan bu ekibin komutanını yönetiyoruz. Bazen tek başına bazen de beş kişilik bir tim halinde kah lav vadileriyle dolu gezegenlerde, kah karlı ormanlarda, kah uzayın sonsuz boşluğunda ortam kovalayıp Gear, tank, piyade Allah ne verdiyse canına okuyoruz. Oyunun atmosferi hafif Manga (Japon çizgi filmi) esintisi taşıyor. Hani olayda dev robotlar var ya adettendir, biraz Japon havası katalım demişler. İşin ilginci brifinglerdeki konuşmalar falan fazlasıyla Amerikan ordusu hissi veriyor, bazen sanki Terra Nova'da değil Pentagon'un bilmem kaçıncı katında üstlerinizin emirlerini dinliyormuş gibi oluyorsunuz. Bence bu iki farklı atmosfer pek örtüşmüyor, Japonya niree, Amerika niree, Terra Nova nire (hakkaten, nire? BLX).

Lets Make Heavy Metal!

Oyunda tek başınıza oynayabileceğiniz dört farklı tip görev var. Training eğitim görevleridir ve Gear kullanmayı öğrenmeniz açısından gereklidir. Instant Action ayak üstü bir savaş hazırlayıp emirle memirle uğraşmadan bir kaç düşman harcamanızı sağlar. Historical'ı seçerek dünyalı istilasından önceki mutlu günlerde yapılan savaşları yeniden yaşayabilirsiniz. Asıl mevzuya girmek için Campaign'i tıklayın. Bir de Multiplayer seçeneği var tabii ki. Internet ve LAN üzerinden en nefret ettiğiniz en fazla on arkadaşınızla karşılıklı kapışabiliyorsunuz. Klasik Deathmatch ve Steal the Beacon (düşman bayrağını ele geçir) tarzı oyunlarının yanı sıra bir arenada iki kişi düello yapma ve takımlar halinde savaşabileceğiniz Strategy seçenekleri de var. Campaign'e başlarken önce birliğiniz için özel üretilmiş Gear'lardan birini seçiyorsunuz. Seçim yaparken iyi düşünün çünkü ileride hep aynı robotu kullanacaksınız. Bu aslında mantıklı, yani örneğin bir pilot normalde bir gün F-15 bir gün F-18 kullanmaz. Başka tip gear'ları diğer Single ve Multiplayer oyunlarda seçip deneyebilirsiniz. Göreve çıkmadan önce Modify Gear'dan robotunuzun donanımını değiştirebiliyorsunuz. Alabileceğiniz onlarca silah, zırhlar, sıçrama jetleri gibi klasik ekipmanlar var. Gear'ınıza yerleştireceğiniz her cihaz Threat Value'nuzu biraz daha arttırır. Her bölümde bir Threat Value sınırınız var ve bunu aşarsanız göreve başlayamazsınız. Mermi atan otomatik toplardan lazerlere, roketlerden havan toplarına, bombalardan kılıçlara kadar kusturacak çeşitlilikte silahlar mevcut. Mechwarrior'da yakın dövüşe girme şansımız yoktu. HG2'de ise vibro kılıç ve baltalarla, onlar yoksa yumruklarınızla Voltran tadında bir robot savaşı yaşayabiliyorsunuz. Görevde yanınıza adam almanıza izin veriliyorsa Modify Squad diye bir seçenek çıkıyor. Buradan resimlerine tıklayarak pilotlarınızı göreve atayabilirsiniz. Her pilotun ayrıntılı bir özgeçmişi ve psikolojik profili var, bun-





ları okuyarak hangilerinin ne biçimde davranacağını kestirebilirsiniz, bu önemli çünkü kişiliklerine bağlı olarak bazen verdiğiniz emirleri sallamayabiliyorlar. Şunu da belirteyim; tim için ayrı bir Threat Value sınırı var.

Power Of The Dark Side

Heavy Gear 2 Activision'un Dark Side adını verdiği bir 3D grafik motoruna sahip. Dark Side yalnızca 3D hızlandırıcı kartları destekliyor, yani yazılım desteğiyle çalıştırma şansınız ne yazık ki yok. Bunun nedeni tamamen 3D çipleri için optimize edilen kodun, destekleyen sistemlerde daha verimli çalışmasıymış. İnanılmaz güzel ve akıcı grafikleri görünce adamlara hak vermemek elde değil. Patlama ve ışık efektleri çok iyi, yalnız bunun bedelini kalabalık bir çatışmanın tam ortasında kaldığınızda oyunun yavaşlamasıyla ödüyorsunuz. Kaplamalar fazlasıyla ayrıntılı. Ama beni asıl şaşırtan daha önce hiç bir oyunda görmediğim abartı sayıda çokgeni bir arada, grafikleri yavaşlatmadan kullanabilmeleri oldu. Mechwarrior 3'te dünya için sınırlı sayıda çokgen kullanıldığından yer şekilleri gerçekçi durmuyordu, Heavy Gear 2'de ise gezegen yüzeyleri fotoğraf kalitesine yakın görünüyorlar. Tepeler, vadiler, lav akıntıları, ağaçlar, kraterler sizi ekranın başından alıp bambaşka dünyalara götürüyor. Burada sorun her tarafı kayalarla dolu bir yerde saklanmaya falan çalıştığınızda hızın biraz düşmesi. Grafik motorunda benim fark ettiğim yalnızca tek bir kusur var; görüş sınırındaki nesnelerin hangi yüzeylerinin önde görüneceğine karar veremiyor, ancak bu da çoook uzaklardaki objeler için geçerli olduğundan pek farkına varmıyorsunuz.

Gelelim taktiklere. Öncelikle şunu unutmayın; bu önünüze geleni vurduğunuz bir action oyunu değil, harbi bir robot simülasyonu. Brifingde size verilen emirleri iyi dinleyin ve harfiyen uyun. Görevlere kafadan dalacağınıza biraz strateji geliştirmeyi deneyin, özellikle bir bölümde takılıp kaldıysanız nerede yanlış yaptığınızı düşünüp bulmaya çalışın. Ateş altında fazla durmayın, sağlığa pek iyi gelmez! Quake oynar gibi düşmana ateş ederken bir yandan da çevresinde dönün. Bazuka roket falan kullanırken hedefin gittiği yöne doğru nişan alın. Sinsi olun, gerekmedikçe varlığınızı göstermeyin. Heavy bazooka ve Gattling laser benim favori oyuncaklarım. Yakın dövüş silahları ise umulmadık derecede etkili. Uzay bölümleri uçuş simülasyonu biçiminde oynanıyor, hızınızı + - ile ayarlayabilirsiniz, uzay gemilerinin yüzeyine mıknatıslı ayaklarınızla indiğinizde standart kontrollere geri dönersiniz. Tab tuşuna basınca savaş alanını kuş bakışı gören bir kamera açısına geçiyorsunuz ve bazı seçenekler çıkıyor. Buradan tüm takıma ya da tek tek pilotlara son derece ayrıntılı emirler verebiliyor hatta karmaşık rotalar belirleyebiliyorsunuz. Örneğin bir adamınızı yem olarak gönderirken timin geri kalanıyla pusuya yatabilirsiniz. Takım tabanlı taktik savaş oyunun en güçlü yönlerinden biri.

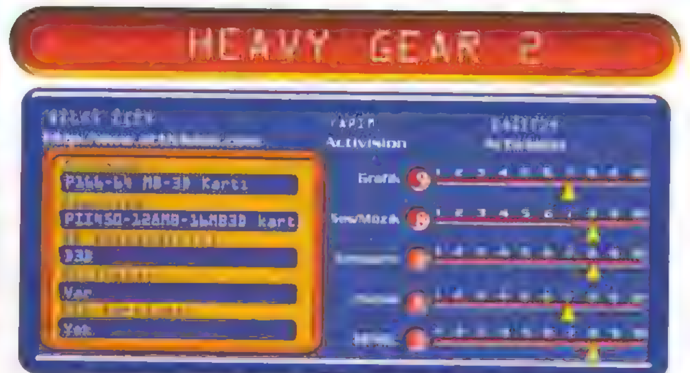
Benim Gear'ım Senin Mech'ini Döver

Yapay zeka konusunda ben bir karar veremedim. Yani aslında iyi, örneğin tanklar attığınız roketlerden kurtulmak için ilginç manevralar yapıyorlar, hareket yönünüze göre ateş ediyorlar, yakınlarına geldiğinizde gövdeleriyle çarparak hasar veriyorlar falan. Ama burunlarının dibine girmeden sizi fark etmiyorlar. Hadi tanklar yine neyse biraz daha uzaktan sizi görebiliyorlar, ama örneğin bir görevde düşman üssünün yüzelli metre dibinde iki robot üç tank patlattım da lazer kulelerinin ruhu bile duymadı bunu hangi mantık açıklayabilir? Bu belki de oyunun tek eksi puanı. Görevler çok iyi hazırlanmış ve bir senaryo çerçevesinde gelişiyorlar. İstilayı durdurmak için Terran hatlarının gerisine sızıyorsunuz. İlk durağınız Caprice adında Mars benzeri, stratejik öneme sahip bir gezegen. Başlangıçtaki ve bazı bölümlerden sonra çıkan animasyonlar sanat eseri niteliğinde. Bu özel tim geyiği ve adamlarınızın her birinin kendine özgü kişilikleri olması oyuna ayrı bir atmosfer katmış. Bir mech fanatiği olarak söylemeye utanıyorum ama bu oyun Mechwarrior 3'ü de diğer rakiplerini de döver. Kılara konusunu bilemeyeceğim. En yakışıklımız ise tabii ki sayın müdürüm Sinan Akkol'dur (yalaka yazar modu) (Marmaris'ten dönünce hatırlat da maaşına zam yapayım, aha AHAHAHAA (ne yapacağı hiç belli olmayan müdür modu) – BLX). Eğer dev savaş robotları fikri biraz olsun ilginizi çekiyorsa Heavy Gear 2 şimdilik türünün en iyisi.

Tebtengri

Alternatif





HEAVY GEAR 2

Activision

P166-64 MB-3D Kartı	Grafik
PII450-128MB-16MB3D kart	Ses/Müzik
3D?	
Var	
Yok	

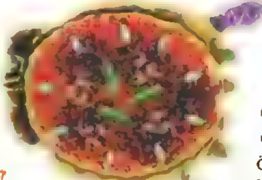
Pizza $yndicate

Hafta içi öğlen 12 ve 13 arasında "ne kadar yersen ye, 2.000.000TL" diye bize pizza satmaya çalışan küçük restoranların arkasında nasıl dolaplar döndüğünü asla tahmin edemezsiniz.



Kapaktaki bu bacakların sahibi ile karşılaşmayı umuyorsanız hayal kırıklığı yaşayacaksınız çünkü oyundaki bütün kadınlar cilt problemli, kocaman sivilceli yaratıklar.

İtalyanlar bir efsanedir. Dünyanın en büyük suç örgütleri içinde mutlaka ama mutlaka İtalyan yöneticiler, İtalyan elebaşları, İtalyan beyin adamları bulunur. İtalyan mafyası o kadar ünlü ve eskidir ki, İkinci Dünya Savaşı'nda İtalya'ya çıkarma yapacak olan ABD bile, önce ülkesindeki İtalyan babaları ile görüşmüş ve İtalyadaki nüfuslarını kullanarak çıkartma için zemin hazırlamalarını "rica' etmiştir. Bu derece büyumüş ve önem kazanmış olan bir mafya geleneği, bu ününe, şohretine ve gücüne elbette ki bir anda kavuşmadı.



Pizzalarınızı kendiniz yaratacaksınız ve kullanacağınız malzemede özgürsünüz. Böcekli piza yapmak istermiydiniz?

İsraillilerin bir dayanışması vardır. Dünyanın her yerindeki musevilerin, İsrail gizli servisinin doğal üyesi olduğu rivayet edilir. Dış ülkelere yabancı dil öğrenmek için giden liseli, üniversiteli bebek bakıcısı İsrailli kızların, istendiğinde gizli servis için çalışmak zorunda olduğu söylenir (Patriots diye bir filmde izlemiştim..). İşte buna benzer bir dayanışmanın da İtalyanlar için var olduğu söylenebilir. Dünyanın her yerindeki İtalyan pizzacıları, İtalyan mafyasının bir şubesi gibidirler. (Bakınız Leon filmi... Mafyanın bütün pis işlerinin yönetildiği yer bir pizzacıydı.) İşte bu absürd ve sessiz anlaşmayı konu alan, matrak oyunumuz Pizza Syndicate de, bir yandan pizzacı işletirken bir yandan da mafyacılık oynamanın tadını yansıtmaya çalışan orjinal bir yapım.



De la Pizza Üstünde Bol Kaşar

Bizim, ünü henüz dünyaya yayılmamış lahmacunlarımız gibi, hamurun üzerine koydukları gereksiz çeşit malzemeyi fırınlayarak elde ettikleri pizzalarını bütün dünyaya satma başarısı gösteren bu küçük, göbekli, bıyıklı ve kıllı adamcıklar gerçekten de pizza restaronları arkasında mafya işleri de çeviriyorlar mıydı bilinmez ama, Pizza Syndicate'in bu olasılığı oldukça eğlenceli bir oyuna dönüştürdüğü görülüyor.

Bir zamanlar ünlü olan, eski oyun, Pizza Tycoon'u kopya ettiğini duşünebileceğiniz Pizza Syndicate, aslında tamamen orjinal yeni bir oyun. Absürd konusu, komik karakterleri, ciddi ekonomik yapısı, affetmeyen suç örgütleri ve onları kovalayan polis departmanları ile oyuncuyu ilk andan itibaren esir alan bir yapım.

La Small Guide De La Başlangıços

Oyun ilk bakışta oldukça karışık. Menüler büyük, el çizimi grafiklerden oluşuyor. Neredeyse her ayrıntının kontrol edilebildiği oyunda, Preferences menüsünden, kürsorun üstünde açıklama çıkması için bir tuşun üzerinde ne kadar beklemesi gerektiğini dahi belirleyebiliyorsunuz. İlk defa oynayacaklara bu süreyi "hemen" yapmalarını öneririm zira, fareyi bir buttonun üzerine getirir getirmez, o buttonun ne işlevi olduğu hemenceceik görülebiliyor. Oyunu bu karışık ve renk kalabalığı görüntusu içine sokan durum, herşeyin bir çizgi film gibı elle çizilmiş gibi durması ve çizimlerdeki mizahı abartı. Örneğin, restorantınızı açtıktan sonra çalışacak garsonları aradığınız eleman bölümünde resmini göreceğiniz bayanlardan birinin burnunun üzerindeki sivilce o kadar büyük ki ekranın geri kalan kısmına gerekli bilgileri yerleştirmek için oldukça zorlanıldığı gözden kaçmıyor.

Oyuna ilk kez başlayacaklara, Tutorial bölümünü oynamalarını şiddetle tavsiye ederim. Bir restorant açmak ve arkasında küçük bir suç örgütü geliştirmek için gerekli olan bütün hayati bilgilere Tutorial vasıtası ile vakıf olabilmek mümkün.

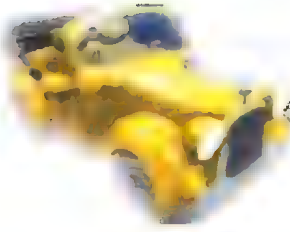
Daha Fazla Ayrıntı İsteyen Müdürler

Bu oyun, yazılarda daha fazla ayrıntı isteyen butun Yazı İşleri Müdürlerini (YİM) tatmin edebilecek bir yazı çıkartmak için birebir. Ayrıntı mı istiyorsunuz, alın size restorantın tabanına döşeyeceğiniz karoların desenı, alın size restoranta koyacağınız kalorifer peteklerının sayısı, tek tek sandelyelerin ve masaların desenleri, renkleri. Yetmedi mi, pizzanın üzerine koyacağınız domates dilimlerinin tek tek boyutları, kaşarın, sebzenin, meyvenin gramları, hala istiyor musunuz, bitmedi ama saymak için yer yok valla, alın oyunu kendiniz görün.

La İmparatorluka de la Suç

Bır pizzacı açtığınızda otomatikman, şehirdeki İtalyan mafyasına lojistik destek sağlama görevini de üstlenmiş bulunuyorsunuz. İlk başlarda, polisten kaçan bazı hafif suçlu İtalyanların gü-







Neyseki bu piza biraz yenilebilir görünüyor ama alt taraftaki kızarmış karıncaya dikkat.

venli bir şekilde şehrin bazı bölgelerinde dolaşabılmeleri için taşıtınızla eskortluk yaparken, bu görevleri başarabilmeniz halinde para kazandığınız gibi şöhret ve ün de kazanıp, mafyanın içinde yükseliyor ve büyük bir suç örgütünü yönetir hale gelebiliyorsunuz. Gelsin paralar, gitsin lolitalar. Ama başlangıçta size verilen, daha doğrusu sizin seçtiğiniz bir kaç küçük görevi başaramamanız halinde ise mafya sizden hatırı sayılır ölçüde haraç alıyor ve başarısızlığınız için kulağınızı çekiyor. Paralarınız mafyaya gitmeye başlayınca da detaylı bir şekilde modellendirilen finans sisteminizin iflas etmemesi için bankalardan kredi almaya başlıyorsunuz.

Bankalar ve Krediler, Bir Çöküşün Öyküsü

Bankacılarla ilişkiler ise ayrı bir yazıya konu olabilecek kadar geniş. Her banka size kredi vermiyor. Ününüzün ve şöhretinizin yeterince yüksek olması gerekiyor, defterlerinizdeki girdilerin belli seviyelerde olması gerekiyor. Bu durumda daha yüksek fa izlerle daha az para veren tefeci konumundaki bankalara uğramak zorunda kalıyorsunuz. Aldığınız üç beş kuruşta reklam ajanslarına reklam yaptırtmak için gidiveriyor. Reklam ajansları ile ilişkileriniz de bankaları aratmayacak düzeyde. Uygun bir reklam ajansı bulmak hiç kolay değil. Her reklam ajansının farklı alanlarda farklı başarılar sergiliyor. Bir ajans duvar panolarında etkili reklamlar hazırlarken bu ajansa gazete reklamı hazırlatmanız çuvallamanız için yeterli olabiliyor. Neyse...

Başarılı olmak için bütün bunlar da yeterlı değil. İyi bir yere tezgah atmış, ıyi bir restorant açmış ve iyi pizzalar satışa sunmuş olmanız gerekiyor. Biraz önce bahsettiğim, sandelye, masa, kalorifer peteği muhebbeti oyunun başarısını direkt etkileyen faktörleri anlatıyordu aslında, çünkü mikro management (aloo, Türk Dil Kurumu, şu kelimelere Türkçe karşılık bulsanız diyordum, alooooo – BLX) olayı ile yarattığınız pizza salonu farklı yaş gruplarına göre potansiyel müşterilerin beğenisine sunulup bir sınavdan geçiriliyor. Örneğin soğuk bir restorantta kimse oturmak istemezken, uçuk kaçık renklerden oluşmuş bir restoranta genç nesil bayılırken, yaşlı kesim dudak büküyor. Aynı kıyaslama satışa sunduğunuz pizzalar için de geçerli. Bazı pizzalar daha çok sevilirken, bazı pizzalar, bazı kesimler tarafından daha az sevilebiliyor. Bunda rol oynayan faktörler, fiyat ve içindeki malzemeler oluyor. Ne kadar mükemmel olursa olsun, pahallı pizzalar genç nesil tarafından daha az tüketilirken, vejeteryan malzemeler ile üretilmiş bir pizza da gençlerin uzak durması için yeterli olabiliyor. Ama yaşlıların yoğun ilgisi ile de karşılaşabiliyor. Bu oyundaki olasılıklar ve ekonomik stratejiler o kadar fazlaki, eminim hepsini denemek için hayatımız yeterince uzun değildir.

La Teknik Özellikler

Oyun biraz Pizza Tycoon'a, biraz Bullfrog'un Theme Parkına benziyor ama genelde orjinal bir yapım. Başlangıçta, restorantı açmak dünya haritasından seçtiğiniz şehir bile oyunun gidişatını direkt etkiliyor. Gelişmiş ülkelerde ekonomi daha canlı olduğu için çabuk ve kolay para kazanabilirken, suç işlediğinizde polis de yakanıza yapışıveriyor. Yani herşey bir dengeye oturtulmuş durumda.

Grafikler canlı, kıpır kıpır. Bir mizah dergisi karıştırıyormuşsunuz hissini uyandıran, karikatürize çizimlerle dolu. Ses efektleri mükemmel olmasa da insanı oyundan soğutmuyor, müzik ise tempoyu canlı tutuyor. Elbette daha iyisi olabilirdi ama grafiklerdeki ve seslerdeki "daha iyi olmama" durumunu, oyunun sistemı ıçın harcandığı göze çarpan enerjiye va zaman bağlıyorum. Yine de fazla şikayetçi olamıyorum çünkü oyun kendini oynattırıyor.

Oyundaki menülerden, ne anlama geldiklerinden, her menünün alt menüsünden, alt menülerin alt seçeneklerinden falan bahsetmek isterdim ama bu mümkün değil. Her seçenek on onbeş ayrı alt seçeneğe öykünüyor ki, bu seçeneklerde hemencecik dallanabiliyor. Bir anda ortaya onlarca menü, yüzlerce seçenek çıkıyor. Her biri için bir cümle yazsam iki sayfalık yazı da yer kalmaz. Dolayısı ile cartı curtu bırakıp oyuna dalıyorsunuz ve başarı için her yolun mübah olduğu oyunda rakiplerinizin cücüklerini dürerken, retorantınızın dünyanın en iyi restorantı olması için de çabalıyorsunuz.

Mazorellanın dayanılmaz tadı adına, iyi eğlenceler.

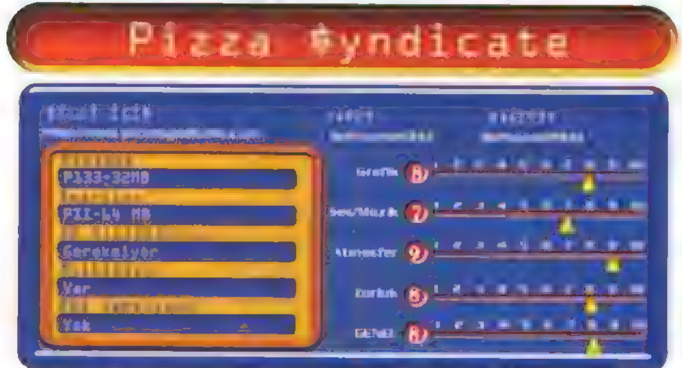
Cem Şancı



Tezgahı açacağınız yere dikkat! Etrafta biraz kalabalık olursa daha çok yemek yiyen olur.



Şehirde tek pizzacı siz değilsiniz. Rakipleriniz de boş durmuyor.



TOTAL ANNIHILATION KINGDOMS

Şimdiye dek oyunlarda dünyayı kurtardık, galaksiyi kurtardık hatta Alpha Centaury'yi bile kurtardık. Kimse önce sen kendini kurtarabiliyor musun diye sormadı. Kurtarmadık bir Darien kalmıştı, bu kez de orayı kurtarıcaz anasını satiyim

Başarının bir bedeli vardır derler. Bir fikir tuttu mu onu değiştirmeye korkarsınız, hem zahmete girmenin ne gereği vardır canım, tıngır mıngır işlemektedir işte. PC oyun sektöründe de aynı kural geçerli. Sanırım biz bu bedelden payımıza düşen bölümü oyun piyasasında başarılı olmuş fikirlerin ısıtılıp ısıtılıp yeniden önümüze konmasıyla ödüyoruz. Ama üç öğün aynı şeyi yemek sıktığı gibi kabızlığa da neden olabilir. Real Time strateji konusunda da bu durum söz konusu. Yıl 1997, Total Annihilation daha önce eşine rastlanmamış özellikleriyle hiç beklenmedik bir biçimde RTS piyasasını sarsmıştı. Yıl 1999, köprülerin altından çok sular aktı, CPU'ların hızı ikiye katlandı, 3D devrimi oldu, o günlerde doğan çocuklar anne, mama, atta, aysiikü, trilayniıır filtıring demesini öğrendiler ama Cavedog şirketi neredeyse tamamen aynı yapıda bir oyunla karşımıza çıkıyor: Total Annihilation Kingdoms. Aslında RTS'lere tövbe etmiştim, ama Sinan 'Bu işin altından ancak sen kalkabilirsin, lütfen yaz bu oyunu, başka çaremiz yok ühhüee' deyince ilk TA'nın güzel anısının da etkisiyle bir kez daha yeminimi bozdum (şu an omuzumun üstünde oturuyorum ve tuşlara ayak parmaklarımla basıyorum). Lanet olsun, neden bu kadar yufka yürekliyim sanki? Şimdi bazı okurlar RTS'lere bu nefretin niye diye sorabilirler. Bir kere şunda anlaşalım; klasik RTS'lerin mantığı aşağı yukarı bellidir. Üs kur, saldırıları savuştur, kaynak topla, üretebildiğin kadar birlik üret sonra toplu bir saldırıyla düşman üssünü yık. Yapay zekanın anlamı çoğu oyunda düşman birliklerinin sizi görünce ateş etmesinden ibaret olduğu için fazla bir strateji de geliştiremezsiniz, çünkü strateji kavramı büyük ölçüde karşı tarafı yanıltmaya dayanır. Zaten onun için gavurlar bu türe Action Strategy diyorlar, hatta bazen zahmet edip strateji sözcüğünü eklemeyi bile gereksiz buluyorlar. Ben yeni gelecek olan Braveheart ve Shogun'dan umutluyum, umarım onlar Real Time STRATEJİ terimini tam anlamıyla hak ederler.





Hava Toprak Ateş Su

Aslında Kingdoms o kadar da kötü bir oyun sayılmaz. Ama bunun nedeni kesinlikle çok orijinal olması değil. Tersine utanmazca ilk TA'nın mirasını yiyor. Ona bakarsanız bu tür oyunların hepsi yedi yıl önce piyasaya çıkan Dune 2'nin mirasını yemiyorlar mı? Yiyorlar şerefsizım. Her neyse gelelim sadede. İlk TA'da gelecekte yıldızlar arasında yaşam savaşı veren makineleşmiş bir grup insanı yönetiyorduk, birliklerimiz de savaş robotları, tanklar ve bunlar gibi bir sürü dev makineden oluşuyordu. TAK ise fantastik ortaçağ havası taşıyan Darien adlı bir ülkede geçiyor. Ortada Gericheist mıdır nedir bir herif var. Şimdi bu büyücü falan, ama şapkadan tavşan çıkaran cinsten değil, aslına bakarsanız Darien'in tanrısı gibi bir şey. Bunun bir de dört çocuğu var (tipleri görseniz adamın cinsel zevkleri hakkında şüpheye düşersiniz). Her biri birer temel elementi simgeliyor, evet bildiniz toprak, ateş, hava ve su. Gericheist dördünü Darien'daki dört kıtayı yönetmekle görevlendiriyor ve bu geyik senaryoda yer almaktan bıkıp bir gun ortadan yok oluyor. Zaten arabanın anahtarlarını alamadıkları için gençlikleri psikolojik sorunlarla geçmiş olan dört kardeş, baba baskısından birdenbire kurtulmanın yarattığı şokun da etkisiyle ordular toplayıp başlıyorlar birbirleriyle savaşmaya. Konuyu bir yana bırakırsanız oyun görünuş olarak ilkiyle aynı. Değişiklik olarak grafik motoruna 3D kart ve MMX desteği eklenmiş. Total Annihilation yeryüzü ve birimlerin tamamen üç boyutlu olmasıyla benzerlerinden ayrılıyordu, ancak bakış açısı çoğu RTS'deki klasık kuşbakışı kamerasıyla sınırlı olduğundan çoğu kişi bu gerçeğin farkına varamamıştı. Onların gördükleri göze çok hoş görünen yerşekilleri ve son derece gerçekçi hareketlerle ilerleyen birliklerdi. Bütün bunlar Kingdoms'da da aynı. Tek bır farkla; bilim kurgu filmlerinden fırlama mekanik araçlar yerine şövalye, iskelet, dev ve ejderha gibi birlikleri kontrol ediyor-



su-nuz. Şimdi düşünürseniz metal gövdeli robot tasarımlarını az sayıda çokgen çizerek gerçekçi kılabilirsiniz ama iş okçulara, savaşçılara ve organik yapılara falan gelince kullanmanız gereken çokgen sayısı ve de dolayısıyla CPU'ya düşen yük geometrik olarak artar. Ben TAK'ı Celeron 366 işlemcili bir makinede oynadım, onbeş, yirmi birlik ürettikten sonra oyun hissedilir biçimde yavaşlıyordu. Kingdoms'ı tek başına tam hızda çalıştırmaya yetecek bir CPU olduğunu sanmıyorum. Siz fazla birlik üretmeseniz de haritada çok birim varsa oyun yavaşlamaya başlıyor, hey bir de iyi yanından bakın, bu sayede düşmanınızın gücünü anlayabilirsiniz. 3D kart desteğiyle oynadığımda menülerde ve seslerde bazı sorunlar çıktığı gibi hiç bir hızlanma da olmadı. Boş verin, MMX render seçeneğinde kaçıracağınız tek şey bir kaç ışık efekti.

Peki İlk Oyundan Farkı Ne?

TA çok başarılı bir fikirdi. Klişeleşmiş RTS kavramının dışına çıkmadan yapılabilecek en özgün oyun olduğunu söyleyebilirim. Kingdoms ise çok daha muhafazakar. Cavedog ilk oyuna ufak tefek bir kaç yenilik eklemiş ki onlar da çok özgün sayılmazlar. Birinci yenilik konuya bağlı olarak atmosfer. Gerçi TA'nın etkisi hissedilmiyor değil ama bana daha çok Myth'deki karanlık ortaçağ atmosferine özenilmiş gibi geldi. Ara animasyonlardan tutun da Berserker, iskelet, zombi gibi bazı birimlere kadar bu 'esinlenme' kendini gösteriyor. Her bölümden önce kısa bir animasyon var. Bölüm sayısının çokluğunu da düşünürseniz tüm oyunu tek bir CD'ye sığdırmak için animasyonları ne kadar sıkıştırdıklarını tahmin edersiniz, zaten bu onları izlerken de anlaşılıyor. İkinci önemli yenilik dört krallığın her birinin birbirinden tamamen farklı yapıda birimleri olması. Elementleri rüzgar olan Zhon birlikleri goblin, troll, dev, ejderha gibi vahşi yaratıklardan oluşuyor ve diğer ırkların tersine bu birimler binalarda değil Beast Tamer denen yaratıklar aracılığıyla üretiliyorlar. Ara-



mon birlikleri klasik ortaçağ şövalyeleri, okçular, mancınıklar, toplar gibi birimlerden oluşuyor ve elementleri toprak. Veruna güçleri de Aramon'lara benziyor ancak deniz ağırlıklılar ve antik Yunan savaşçılarını andırıyorlar, elementleri ise su. Teros orduları zombi, iskelet gibi hortlaklarla dolu, elementleri ateş ve kötülüğü simgeliyorlar. Bu dört ırk arasında seçim yapmıyorsunuz. Senaryo içinde sırası geldiği zaman hepsiyle ayrı ayrı oynuyorsunuz.

Oyunda tek bir kaynak var; mana, onu elde etmek için sacred stone denen yerlere büyüyle Lodestone inşa etmeniz gerekiyor. Böylece mana artış hızınız yükseliyor, yeni birlik ve yapı üretirken mananız azalıyor ama zamanla yeniden artıyor. Mana kaynakları haritanın çeşitli yerlerinde olduğu için bir kale inşa edip agorafobikler gibi kendinizi hapsetmek yerine sürekli yayılmak zorunluluğu hissediyorsunuz. Bu sistem kaynak adı dışında Total Annihilation'dakinin aynısı. Birlikler için belirleyebileceğiniz üç ayrı saldırganlık derecesi var, devriye ve koruma komutları da verebiliyorsunuz tıpkı TA'daki gibi. Birimler tepelere çıktıklarında atış ve görüş menzilleri artıyor, tıpkı TA'daki gibi. Görevler birbirinin aynısı değil oldukça değişik ve yaratıcı, ayrıca çok sayıdalar tıpkı TA'daki gibi...

Birkaç Küçük Not

Kingdoms'ın yapay zekası hiç de kötü değil. Bir yere sıkı bir savunma kurduysanız düşman birkaç saldırıdan sonra arkadan dolaşmayı deneyebiliyor. Sizin birlikler de pek salak sayılmazlar. Çoğu RTS'dekinin tersine üs saldırıya uğradığında aval aval bakacaklarına gidip savaşıyorlar, ve tehlike geçince de eski yerlerine dönüyorlar, böylece gözünüz arkada kalmadan saldırılar planlayabiliyorsunuz, ulan bu anca yedi senede mi geldi aklınıza be? Oyun zaman zaman oldukça yavaşlasa ve bu can sıksa da benim makinemde hiç bir zaman oynanmayacak denli yavaşlamadı onu da belirteyim. Sonuçta klişe mılişe ama oynarken eğlendim ve benim için de tek kriter budur.

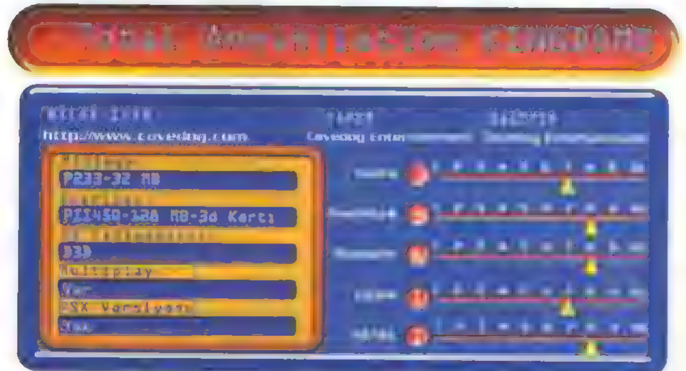
Ozan Simitçiler

Alternatif

Age of Empires

SAGA: Rage of Vikings





Ultima Online
-The Second Age-

Türkiye şartlarında gayet rahat oynanabilen yegane FRP oyunu olan Ultima Online'ın yeni versiyonu bizlerle.

Merhaba Level'cılar, Çok iyi bir Diablo ve Baldur's Gate oyuncusu musunuz? (eveet!). Aldığınız oyunlar size ancak iki gün mü dayanıyor?(eveeet !) Uzun bır oyun mu istiyorsunuz? (eveetth !!) FRP mi istiyonguz ?! (ee hadi ama ne söyleyeceksen söyle canım!). Hehe OK o zaman şimdi söylüyorum. Ultima Online nihayet Türkiye'ye geldi-ii!! (biraz geç de olsa, Aral İth. sağolsun!) Evet arkideşler oyunumuzu duymuş olabilirsiniz. Çünkü bayağı eski ve meşhur bir FRP. Ama UO'yu öbür FRP'lerden ayıran bir özellık var. Oyunumuz Online bir FRP. Hem de sadece Online yani Single Player modu yok. Gezegenin her tarafından 100 binin üstunde kayıtlı oyuncusu olan bir oyun bu. Ve bu oyunda FRP'lerdeki tüm karakterleri oynayabilir ve Diablo'da "keşke şu da olsaydı!" dediğiniz şeyleri kolaylıkla yapabilirsiniz (Ata binmek, kendi silahlarınızı veya zırhınızı kendiniz yapmak vb). Şimdi sadece Online bir FRP nasıl olur derseniz, güzel olur. Bu oyun sistemine Multi User Dungeon (MUD) deniyor. Bunun zaten Online bölümünde açıklamasını yaptım; isterseniz bir göz atın.

Peki Nedir bu UO, yenir mi?

Valla yendiğini zannetmiyorum. Zaten 50 dolar verdiğiniz bir oyunu da kolay kolay yiyemezsiniz. Yeseniz bile eminim midenize oturur!! Oyunun neye benzediğini ve nasıl girildiğini Online kısmında anlattım. Burada ise "Genel yapısını biraz anlatalım" demeden önce hemen şunu ekleyeyim araya; UO sadece Online oynanıyor dedik. Bu da doğal olarak Internet bağlantısı istiyor demek oluyor. Ayrıca oyun bedava değil, her ay 10 $ abonelik ücreti var. Sizin ya da tanıdığınız herhangi birinin kredi kartı olması lazım. Peki oyunun grafikleri, sesleri, oynanabilirliği falan nasıl diye soranlar var galiba? Hemen açıklayayım:

Bir kere oyunun grafikleri aynen Baldur's Gate ve Diablo gibi. Yani güzel. Hemen bütün aynı tür oyunlarda olduğu gibi UO'nun da görünüşü izometrik (kuşbakışının hafif yana kaykılmışı!).Ses adına fazla bir olay yok. Zaten müzikler sürekli tekrar eden bazı melodilerden başka birşey değil. Ama yaratıkların sesleri falan güzel. Efektler derseniz, büyü ve mevsim efektleri oldukça güzel yapılmış. Mevsim efektleri aynen Baldur's Gate'deki gibi (kar yağması ...vb).

Oyunun oynanabilirliği ve yapay zekası hakkında söylenecek fazla bir şey yok.

Ama bunu olumsuzluk olarak almayın hemen. Oynanabilirlik çok geniş, isterseniz onlarca makro ayarlayabilir, onlarca fare tıklamasına gerek kalmadan birçok işi yapabilirsiniz. Ayrıca oyunun alanı çok geniş, artı sadece Diablo gibi zindanlardan da oluşmuyor kesinlikle; birçok şehir var aynen Baldur'da olduğu gibi. Ormanlar, çöller, zindanlar ve hatta okyanus bile var gidip gezebileceğiniz, (okyanus için gemi lazım tabii, ama onu da satın alabiliyoruz. Hatta ev şato bile alabiliyoruz) heheh!).

Yapay zeka olarak Online bir oyunda nasıl olması lazım bilemiyorum, çünkü binlerce insanla beraber oynuyorsunuz oyunu, ama tabii malzeme satın aldığınız dükkanların fazla bir zekaya da ihtiyacı yok. Satıcıya al diyorsun alıyor, sat diyorsun satıyor.



Zaten başka birşeye de gerek yok. Canavarlar ise çeşıt çeşit, ama o kadar akıllı değiller, yine de zorluyorlar yeterince. Ama yaratıklar sizi gördüğü anda saldırıyor ve kaçarsanız peşinizi uzun bir süre bırakmıyorlar. Adamlar sizi öldürmeye ant içmişler (hehe). Öldürmek deyince, oyunda ölünce gum diye herşey boşa gitmiyor. Ölünce hayalet olarak kalıyorsunuz ve bütün şehirlerde bulunan, ayrıca büyücü oyuncuların da yapabildiği canlandırma büyüsü ile geri gelip devam edebiliyorsunuz. Ya da isterseniz sadece hayalet olarak kalıp istediğiniz ev, zindan, şato gibi yerleri ölme korkusu olmadan gezebiliyorsunuz. Eşyalarınızı veya paranızı bankalara koyabilme sistemi var; yani ölünce herşeyi kaybetmiyorsunuz (sadece üstünüzde o anda bulunanlar uçuyor).

Karakterlerimizin kullanabileceği 50'den fazla yetenek var. Bu yetenekler kullandıkça gelişiyor ve sonunda bazılarında ustalaşıyorsunuz. Oyunda para kazanmak için de bu yetenekleri kullanıyoruz.

İsterseniz hayvanları evcilleştirip satabilir - ki burada basit bir köpekten bir ejderhaya kadar çok sayıda seçenek var- isterseniz silah ve yiyecekleri zehirlersiniz ya da madenlerde demir çıkartıp yaptığınız silah ve zırhları satabilir, isterseniz de kendiniz kullanabilirsiniz. Önünüzde çok fazla seçenek var yani. Oyuna bir kere başlayınca ne yapacağınız, karakterinizi ne yönde geliştirebileceğiniz

tamamen size kalmış.

Peki insanlar oyunu niye alsın ki zaten bıtmiyormuş bile?! şeklinde bir soru kafasına takılanlar için Ultima Online bir yaşam oyunu, yanı Britanya toprakları üstünde yarattığımız adamlarla aynen gerçek yaşamda olduğu gibı yaşayabiliyorsunuz. Ama asla sanal küreklerle maden kazıp sanal sopalarla büyüler yapmıyoruz. Oyun bundan çok daha öte. Yani isterseniz geminize atlayıp öbür adalara gidebilirsiniz. Eğer oyuna sahip birçok arkadaşınız varsa, bir klan kurarsınız. Bu arada oyunda 15 bin tane falan klan var (tamam sayı biraz abartı, ama bazıları çok iyi klanlar).Ya da isterseniz klasik canavar kesmece şeklinde oynarsınız, hatta kafasına ödül konmuş pk ları avlayıp ödul avcılığı bile yapabilirsiniz (Bunun için adamı öldürdükten sonra kafasını kesmek ve şehir korumalarına vermek yeterli).

Oyun Türkiye'den rahat oynanıyor aslında, hangı zamanlarda hızlı olduğunu Online kısmında anlatmıştım. Zaten oyundaki herkes ufak takılmalar yaşıyor; yani işte "Abi ben Türkiye'den girdim, bizim hatlar yavaş, falan filan" kısmı obür oyuncuların çoğu için de geçerli. Ben kaç defa Amerika'dan giren adamların benden yavaş kaldıklarını gördüm. O yüzden hız konusunda bir sıkıntınız olmasın derim ben. Yeter ki benim söylediğim saatler arasında oynayın. Ama tabii ki oyun su gibi de akmıyor, bunu da goz önünde bulunourun almadan önce.

Peki hiç mi hata, eksik falan yok?

Hayır, aslında birsürü Bug var, hatta bu Bug'ları kullanıp avantajlar sağlayanlar da var. Ama Origin her 1-2 ayda yeni Patch'ler ekliyor. Bunlar sayesinde hem oyunun eksik kısımları düzeltiliyor hem de oyunun bu sayede güncellenmiş olması sağlanıyor (Geçen aylarda bazı menülerin görünüşü değişti mesela, çok da güzel oldu). Oyunun çok büyük olması sebebiyle hataların olması bence çok normal, ama yavaş yavaş azalması da güzel bir olay.



Hmmm, yazacak başka ne var acaba... Herşeyi yazdım gibi, ama yazının biraz daha uzaması lazım dimi BLX? Tamam o zaman, standart bır savaşçı nasıl olmalı onu anlatayım bari. Bir kere her karakter'inize para kazanması için bir meslek lazım (Ne işe yarar demeyin, Online bölümünü okuyun, ayrıca para kazanmadan fazla bir şey yapamıyorsunuz)

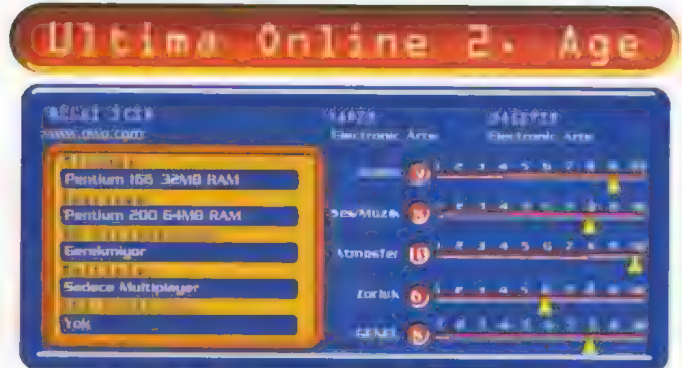
Bir karakter yaratırken ilk başta üç yetenekte orta halde usta olmayı seçersiniz. Bunlardan birisi -ve en yükseği- karakterinizin mesleği - leri- olmalıdır. Savaşç için en uygun meslek demircilik, buna bağlı olarak da madenciliktir. Neden diye sorarsanız: Savaşçının neye ihtiyacı vardır? Tabii ki Strength'e, yani kas gucüne ve bu meslekler sayesinde kas gücünüz hızlı denebilecek şekilde artar. Ayrıca demircilikten belli bir seviyeden sonra iyi para kazanırsınız. Hem kendi silah ve zırhlarınızı kendiniz de yapabilirsiniz.

Bu şekilde meslek seçerken kitaptaki Skills bölümünü iyi okuyun. Bazı meslekler birbirine bağlı, yani biri olmadan diğerini yapamazsınız. bkz: odunculuk - ok-yay yapımcılığı, demircilik - madencilik... Bu yüzden bunlardan birini seçerken diğerini de seçin. Böyıece çok daha rahat edersiniz. Uçüncü Skill savaşçı için tam bir karmaşa. Eğer büyu yapmak, kendinizi iyileştirmek falan isterseniz, tabii ki Magery Skill'ini seçmeniz gerekır. Yok arkadaş ben saf savaşçı olacam, işim yok benim büyüyle filan derseniz, Swordsmanship, yani kılıç kullanma yeteneği size iyi gelecektir. Şimdi bir bakalım: Demircilik 45, madencilik 40 ve Swordsman 15; fena bir seçim değil. Uçüncüyü çok fazla yapmadık. Çünkü zaten siz birşeyler öldür dükçe (hayvan, canavar), kendiliğinden artacaktır. Fakat belli bir seviyeden sonra hayvan oldurmeyi bırakıp canavar kısmına geçmek gerekiyor, yoksa artmıyor; ona göre.

Eveet açıklanacak birşey kalmadı. Eğer bol zamanınız, biraz paranız (50$) ve kredi kartınız ve tabii ki Lag'lar için az buçuk sabrınız varsa, alın oyunu hazır gelmişken Türkiye ye. Grafik ve ses-müzik olarak biraz eksik kalsa da, oyunun atmosferi çok çok iyi. Sizi bir kere sarınca hep Britanya dünyasında yaşamak istiyorsunuz. Oynanış zaten çok basit; fare kullanmay. bilen herkes rahatlıkla oynayabilir. Kendine güvenen ve oynayabilecek herkese tavsiye ederim. Bu arada Dungeon Keeper 2 'yi mutlaka alın, hele birincisini beğenenler hemen alsınlar. Oyun hem çok güzel hem çok eğlenceli (Yalarım Horni amcayı burdan). Hazır aımışken Heavy Gear 2'yi de alın. Mech Warrior'ü beşe katlar, inanın bana.

Bu arada siz bu yazıyı okurken Tiberian Sun büyük ihtimalle orıjinal olarak elime geçmiş olacak (Muhahahah! En sonunda bea! Rüyalarıma giren oyun. Tutmayın beniaa!!). Geliyom Kane beklee!! Sadece nereyi imzalamam gerektiğini söyleyin (Web sayfasına bakın Westwood'un). Lam BLX sen oyunu almıştın dimi, şu tuhaf problemi hallettin mi? Eğer halletiysen gır oyuna bari de sana borç vereyim 500 altın (Heheh). Buraya kadar yazıyı okumuş olanlar, hemen Online bölumune atlayıp orasını da güzel bir okusunlar.

Norak





SHADOW MAN

KORKU ve MERAK

[illegible] Los Angeles'da sandığınızdan çok daha büyük bir [illegible] [illegible] Arts'ın kurallarıyla şekil değiştiren robotunuzla [illegible] canına okumak istiyorsanız bu yazıyı okumaya devam edin.



Merhabalar, bu ay sizlere oynarken gerçekten korkacağınız ve ileride ne olacak diye merak edeceğiniz bir oyun açıklayacağım (bu merak olayını biraz ilerledikten sonra köşeyi dönünce söyleyeceğim).

Oyun hazırlayan şirketlerimiz, hiç ayrılmayan Iguana ve Acclaim 3D oyunlarda epey iddialılar. Turok buna bir örnek. Bu adamların oyunları ile aranız nasıl bilmiyorum, ama şundan eminim ki gücüne güvendiğiniz 3D ekran ve ses kartınız varsa konuyu bir kenara bırakıp sadece kartlarınızın gücünü görmek için bu oyunu alabilirsiniz. Adamlar iyi bir oyun yaratabilmek için bayağı uğraşmışlar.

KARANLIĞIN GÜCÜ

Senaryo gerçekten ilgi çekici. İnsanların ne etkiler diye düşünmüşler ve: Ölüler diyarının lordu dünyadaki bütün ruhları ele geçirmek istiyordu ve bunu yapmak için dünyadan beş azılı suçlunun ruhunu onlara büyük güç vaat ederek aldı. Ölüler tarafında büyük bir katedral inşa edip dünyaya gelecek bir yol açmak peşindeydi. [illegible] beş kötü ruhla [illegible] amacıydı. Bu yolu kullanarak ölüler diyarını dünyaya [illegible] [illegible] ölüler diyarı [illegible]

olacakları Voodoo büyücüsü olan bir kadın rüyasında gördü ve bunu Shadow Man'e (yani size) anlattı. Bu durumu düzeltecek bir tek siz vardınız. Adamımız öteki dünya ile gerçek dünya arasında Voodoo büyücüsünün verdiği bir oyuncak bebekle geçiş yapabiliyordu. Amacı karanlıklar ordunu yenebilecek gücü ve silahları toplayıp bu olayı kökünden halletmekti. Hepsi bu kadarla bitmiyor tabii aralarda size oyunun konusu ile ilgili bilgi vereceğim.

NASIL OYNANIR

Oynama düzeni biraz karışık ve diğer oyunlara göre alışması biraz daha fazla zaman alıyor. Bence kendinize uygun bir kullanma şekli yaratınız.

Yön tuşları ile sağa sola dönüp ileri hareket ederken, Pageup ve Pagedown ile yanlara kayabilirsiniz. Bazen size öyle garip yönlerden saldırıyorlar ki bu tuşların hepsini kullanmak zorunda kalıyorsunuz. Kolay gelsin. Tab tuşu ile elinizdekileri görebilir, X (sağ el) ve Z (sol el) tuşları ile bunları kullanabilirsiniz. Sol Shift silahın ucundan görebilme, sağ CTRL eğilme, Space zıplama.

İlk başladığınızda elinizde bir tabanca ve boyut arası geçişi sağlayacak oyuncak bebekten (bunları Voodoo büyücüsünden alıyorsunuz) başka bir şey yok. Etraftaki kırmızı çömlekleri toplayın (bunlardan yüz tanesi size bir kapı açma gücü verir) ölüler diyarına geçiniz. Burası karanlık olduğu için dünyadakilerden daha fazla gücünüz var. Ana amacınız diğer bölümlere ulaşmamızı sağlayan kapıları açmak için gerekli enerjiyi bulmak ve bunları [illegible]arken kendimizi geliştirip büyük [illegible] savaş yapabilecek gücü toplamak. Kapıları sizden önceki Sha[illegible] gelmemek için kapatmış. Ancak yeterli güce sahip kişiler buradan geçebilir [illegible] on tane bölüm var ve bun-

lara ulaşmak için ana kapıları açmamız gerekiyor. Her kapının açılması için de belli bir gücü toplamamız şart. Kapının açılması için gereken güç üstünde yazıyor. Bu güç enerji içeren kozalarda gizli. Bunları patlatıp içlerindeki enerjiyi almanız gerekiyor. Genelde ulaşılması zor yerelde bulunuyorlar, ama gücünüz arttıkça adamınız kendini geliştiriyor ve buralara daha kolay ulaşabiliyor. Bazı özel yetenekler de size ileriki bölümlerde





karşınıza çıkan melekler tarafından veriliyor. Bu özellikleri de sırtınızdaki dövmelerden anlayabiliyorsunuz; kazandığınız her özelliğe karşılık vücudunuzda bu özelliği anlatan yeni bir [illegible] beliriyor. Ateşin üzerinde yü[illegible], ateşe dokunabilmek, du[illegible]lara tutunabilmek, suyun içinde [illegible] ihtiyaç olmadan yüzebilmek bu özelliklerden birkaçı. Bizim sahip olduğumuz enerji sağ alt köşedeki mekanizmada gösteriliyor. Buradan [illegible]şam enerjimizi, büyü yapma ve [illegible] [illegible]ların açılması için gerekli olan gücümüzü görebiliyoruz. Enerji topla[illegible] [illegible] ler var. Bunlar [illegible]

Alternatif

Expendable	9/10
Take No Prisoners	3.5/5
Postal	[illegible]



arkasında olabiliyorlar. Bu yüzden bölümlerde unuttuğunuz bir yer var mı diye bakınız. Çünkü parçalar çok garip yerlerde bulunuyor.

Çok değişik hareketleri ve şekilleri olan düşmanlarınız var. Bunlara karşı takınacağınız tavır o anki gücünüze ve karşınızdaki düşmanın tipine göre değişmeli. Eğer elinizde güçlü bir silah varsa ve üzerinize doğru bağıra çağıra koşanlardan biriyle karşı karşıya iseniz, merak etmeyin, size yetişmeye fırsat olmadan ruhunu orta yere bırakır. Tam tersi bir silah durumu varsa, geniş bir mekandaysanız, sağa ve sola hareket edin. Bunu yapınca sizin nerede olduğunuzu aramaktan vurmaya fırsat bile bulamıyorlar, siz de onları kolayca haklayabiliyorsunuz. Büyük patronlar için ise büyü kullanmanızı öneririm, başka türlü devirmek gerçekten zor. Büyülerin karşıdakinin ruhunu da yok etmek gibi bir özelliği olduğu için, daha güçlü bir silah olarak kabul ediyorum. Yalnız bunu kullanmak sizin büyü enerjinizin seviyesini düşürdüğü için, zorlu rakiplerinize karşı kullanmanız daha mantıklı olur. Elinizdeki silahın gücü ne olursa olsun, kuvvetli yaratıklar karşısında sürekli hareket etmeyi sakın unutmayın.

BİRKAÇ İPUCU

Bu oyunu oynarken çok fazla zaman kaybettiğim yerler oldu ve bunun sizin de başınıza gelmesini istemem. Bu yüzden buralar hakkında size de bilgi vereceğim.

-Etrafta gördüğünüz bütün çanak çömlekleri kırın. Bunların yüzde 30'u dolu. Bazıları boş olsa da, diğerlerinden işinize yarayacak şeyler çıkabilir.

-Eğer uzak mesafede çok sayıda düşmanınız varsa, onları sol Shift tuşu ile silahın ucundan görerek öldürün. Daha hızlı olur.

-Yakın mesafeden savaşa girmeyin çünkü yakın mesafeden aldığınız darbeler daha öldürücü olabilir.

-Çıkış yolu bulamadığınız yerlerde etrafınıza iyice bakın. Kesinlikle size yardımcı olacak bir yer göreceksiniz.

-En son gelmeniz gereken yere önceden gelebiliyorsunuz. Yeterli gücünüz olmadığı için bu sizin zararınıza oluyor. Bu yüzden yeterli güce sahip olduktan sonra bu bölümlere girmenizi öneririm. Yok eğer benim silaha, anahtara, güce ihtiyacım yok; sırtıman gücümle bunun bin mislı zor bir bölümü kıvırırım diyorsanız, o sizin bileceğiniz iş, mesuliyet kabul etmem.

-Bulmanız gereken en önemli parça bir kılıç. Bu kılıç sayesinde Voodoo büyücüsü gerçek dünyayı karanlığa çevirebiliyor ve siz burada gölge güçlerini kullanabiliyorsunuz. Burada da almanız gereken eşyalar ve enerjiler var. Bunlara ulaşabiliyorsunuz.

-Beş kötü ruhun bulunduğu yerlere açılan kapıların olduğu bölüme geldiğinizde göreceksiniz. Her adamın kendine ait bir odası var ve her ruhun bir işareti bulunuyor. Bu ruhların kendi mekanlarına girmek için adamların resimlerinin altında duvara çivilenmiş, üzerinden kan fışkıran adam resminin üstüne gidip kullanma tuşuna basıp (Enter) duvardan içeri garip bir şekilde çekiliyorsunuz. İşte oradasınız. Geri dönmek için çıkış yok. Adamı öldürün, ruhunu alın ve bebekle çıkın. Eğer resim altındaki yerden kan fışkırmıyorsa, o ruhla ilgili bir parçaya ihtiyacınız var demektir. Diğer bölümlere dönüp etrafı bir araştırın derim.

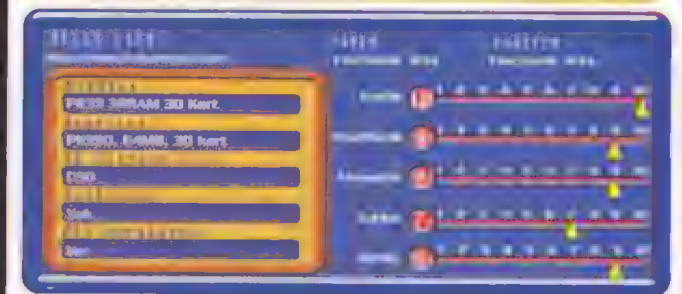
Her ruhun bir işareti var ve bunların hepsini öldürdüğünüzde büyük patronla karşılaşacak güce ulaşıyorsunuz. Bu işaretler birleşip ona karşı bir silah oluyor. Ancak ben daha oralara gelemedim. Bana ilginç gelen bir olay var; oyunun başlarında masanın üstünde bulduğunuz bir kitapta bütün hikaye anlatılıyor. Yalnız bir fark var; işin sonunda sizin savaşı kaybettiğiniz ve kötülüğün dünyaya hakim olduğu yazıyor, tabii ki böyle bir şey olmamalı. Neredeyse bütün gereçleri buldum, ama flütü bulamadım. İlk bölümden son bölüme kadar etrafta bulunan davulların çalmasını sağlıyor. Bir de bu bölümler arasında dolaşırken ölmüş olan kardeşinizle karşılaşıyorsunuz. Size bir şeyler söyleyip ortadan kayboluyor. Bunun da bir şeye etki edeceğini tahmin ediyorum, bunları size bırakıyorum.

BİTİŞ

Beni etkileyen birkaç oyundan biri de Shadow Man. Daha çok korku öğelerinin ön planda olduğu bir oyun, oynama şekli; yani Tomb Raider ve Heretic gibi. Grafik, ses ve atmosfer oldukça iyi. Özellikle grafikte OpenGL'in tüm hünerlerini göstermişler.

Bu yaz gecelerinde geç saatlere kadar oturanlar ve biraz terlemek isteyenler varsa, bu oyunu alabilirler. Oyunu almış olanlara ise kolay gelsin, iyi oyunlar...

Sinan Almaç



FUTURE COP L.A.P.D 2000

Suç şehri Los Angeles'da sandığınızdan çok daha büyük bir savaş var. Hem de Electronic Arts'ın kurallarıyla. Şekil değiştiren robotunuzla suçluların canına okumak istiyorsanız bu yazıyı okumaya devam edin.



Tıpkı diğer insanlar gibi Los Angeles halkı da yeni bin yıla büyük umutlarla girmişti. Ama kısa sürede umudun yerini beklenmedik bir dizi felaketin neden olduğu toplumsal çöküş aldı. Son ve belki de en can alıcı darbeyi Los Angeles'ı harabeye çeviren deprem vurmuştu. Şehir eski çehresini kaybetmişti ve daha vahim olan ondan geriye ne kaldıysa suç derebeylerinin eline geçmesiydi. Gerek ateş gücü gerek insan sayısıyla yetersiz kalan polis departmanı suçlularla yaptığı büyuk savaşta sonunda yenik düştü. Süreç Los Angeles'ı sekiz eşit suç bölgesine ayırdı. Tam bu kritik noktada yıllardır sürdürülen araştırmalara son nokta kondu ve X1-Alpha kod adlı taktiksel savunma robotu tamamlandı. Bu, savaşın "Hizmet etme, koruma ve kurtulma" ilkeleriyle yeniden başladığı anlamına geliyordu.

Future Cop: L.A.P.D, tuttuğunu altın eden Electronic Arts'ın fazla iddiası olmayan nadir yapımlarından. Oyunun kutusunda oyunla Los Angeles polis departmanının uzaktan yakından alakası olmadığı vurgulanıyor. Zaten oynamaya başladığınızda da neden haksız sayılmadıklarını anlamakta güçlük çekmeyeceksiniz. Eğlenceli, ve sıradışı bir arcade oyunu olarak FC, orijinal tasarımlı haritaları ve çevredeki çoğu nesnenin patlatılabildiği interaktif ortamla dikkat çekiyor. Önceden belirtelim. Ne olursa olsun ortada gelişen bir savaş var ve bu yüzden oyun fazlasıyla şiddet içeriyor. Her an için etrafta kan gölleriyle karşılaşmanız mümkun. Genç yaştaki oyun severler için sakıncalı bulunmasının yegane nedeni bu.



60MB'lık kurulum alanı isteyen oyun, Pentium 150, 32Mb Ram ile günümüz için mutevazı bir sistemde düşük çözünürlüklerde de olsa çalışıyor.



Toptan katliam için mini-nuke bombalarınızı kullanmanız tavsiye olunur

Serve, Protect, Survive

FC, iki farklı oynanış tarzını beraberinde getiriyor. Crime War, bir ve iki kişilik savaş seçenekleriyle Los Angeles'ı farklı suç çetelerinden kurtarma mücadelesinin diğer adı. Sekiz farklı düşmana karşı sekiz farklı bölgede savaşı sürdürüyorsunuz. Mutlu son ancak şehrin tümünün temizlenmesiyle oluyor. Precinct Assault'da , bilgisayar kontrollu Sky Captain'le olduğu gibi herhangi bir arkadaşınızla da oynayabilirsiniz. Hedef her beş bölgede düşman üssünü ele geçirmek. Savaşınız, tank ve jetlerle desteklemeniz lazım. Tıpkı ön savunma mekanizmaları oluşturma gibi bunun da belli maliyetleri var. Alan savunması, düşman üssüne saldırılar, araç üretme ve puan toplama gereksinimleri buram buram action kokan oyuna birkaç basit stratejik öğe katıyor. Bu seçeneğin bir diğer getirisi LAN veya direkt modem bağlantısıyla en fazla iki kişiyle sınırlıysa da karşılıklı savaş ortamı oluşturması.

Oyunun kahramanıyız belki ama iş üstesinde tek başına gelebileceğimiz gibi değil. Polis teşkilatı altımıza demin sözünü ettiğim süper robotlardan birini çekiyor. X1A yüksek manevra kabiliyetini ağır ateş gücüyle mükemmel bir dengede birleştiriyor. Bu sa-



dece 2 tonluk "cep" robotunun titan yum gövdesi uçan bir hover tanka dönüşebilmesini sağlıyor. Son derece hızlı bu araç yere temas etmeden hareketlenebilmesi sayesindeyse mayın gibi dikkatten kaçabilecek engelleri rahatlıkla aşabiliyor. Mechwarrior'daki robotları andıran X1-A'nın bu şekilde ayrıca su üzerinde hareket edebilmesi mümkün. Her zamanki gibi iki aracında birbirine üstünlük kurduğu yerler mevcut ve oyunun akışı içerisinde ikisinden de vazgeçmeniz kolay değil.

Robotunuzdan başka bir yardımcınız daha var ki o da rapor merkezindeki tatlı hatun. O çeteler, mafya ve beyaz zehir tüccarlarının hepsiyle ilgili geniş bilgiye sahip. Aslında başarılı olmasına karşılık ayak oyunlarıyla masa başı işi verilmiş ve terfi ettirilmiş gibi gösterilmiş. Onun neler yapabileceğini insanlara göstermek için sizin de başarılı olmanız gerekli. Görev sırasında sürekli bağlantıda olacağınız arkadaşınız aracılığıyla sürekli son gelişmelerden haberdar edileceksiniz.

Telsizci Kız

Oyun son derece derli toplu menülere sahip. Ana menü ekranının sol altından üç zorluk seviyesinden birini seçebilirsiniz. Hemen yanında ise robotunuz ve üzerindeki silahları göreceksiniz Robot üç farklı kategorideki üç farklı silahı aynı anda kullanabiliyor. İlk silahlarınız bol miktarda düşman askerinin yer aldığı sıcak çatışma noktaları için seriliğiyle ideal minigun, robotlara karşı son derece etkili Hellfire ve uzak mesafeler için ideal havan topu. FC'de Power-Up'larla hemen hepsinin etkisi arttırılabilir 10'un üzerinde silah yer alıyor. Örnekler çoğaltılabilirse de ilk akla gelenler: Sabit ve yavaş rakipler karşısında etkilli mayınlar, etrafa dalgalar yayan kapana kısıldığınızda en iyi silahınız Shockwave.

İlk önemli düşman Myles Mysterio. Suç unsurlarına verdiği destek artık herkes tarafından biliniyor. Son derece güçlü bir plazma topunun geliştirilmesi için pek çok araştırma projesini el altından destekliyor. Silahlı adamları sayesinde Griffith Park Gözlemevinin kontrolünü ele aldıktan sonra buradaki teleskopu güçlü plazma topuyla değiştirmesi uzun sürmedi. Gözlem evinin şehre hakim bir tepede oluşu onu bölgenin tümünün mutlak hakimi yaptı. Ticaretle uğraşan tüm firmaları haraca bağladıktan sonra artık halk için sessizliği bozmanın cezası ölüm.

Oyun sırasında radyo bağlantıları kadar önemli bir diğer yardımcınız radar. Radardaki yeşil dörtgenler bir sonraki hedefinizi, yeşil üçgenler düğme ve asansörleri, kırmızı noktalarsa düşman unsurlarını gösteriyor. Plazma topunu yok ettikten sonra kurtarılması gereken ikinci bölge Zoma Beach. Burası uyuşturucu ticaretiyle ün yapmış bir yer. Kontrol, son birkaç yıl içinde aynı bölgede kimya fabrikası, enerji santrali, robot fabrikası ve eğlence merkezi kuran Dr. Xerxes Zeno'da. Etrafta dolaşan söylentiler Ztreme Z adlı ilacın insanları öldürdüğü yönünde. Tabı ki tüm cevaplar Zeno'da saklı ve göreviniz onu ele geçirmek.



Her nekadar eski bir oyun olsa da ışık ve grafik efektlerinin doyurucu olduğunu söyleyebiliriz.

Reklam da yapalım

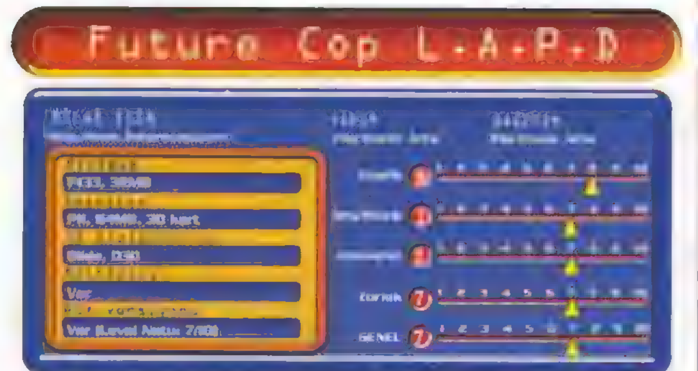
FC'de grafikler son derece renkli. Gerçekçiliği olağanüstü olarak nitelendiremeyiz belki ama renkler son derece canlı. Işıklandırma efektleri ve silahlara özgü patlama efektleri Direct3D ve 3Dfx desteğiyle sağlanmış. 1024*768'e çıkabilen grafik çözünürlüğünde oyun son derece hızlı çalışıyor. Dört farklı kamera açısına rağmen izometrik görüntü bazı yerlerde kör noktalar oluşturuyor. Patlama ve radyo konuşmalarını da içeren diğer ses efektleri kaliteli. Tek eksik ses ve müzikler için ayrıca üç boyut desteği nin olmayışı.

FC, bir takım espri öğeleriyle de bezenmiş. Credits ekranında bir göbek atmadığı kalan dansçı robot da bunlardan biri.

Kontroller, klavye ve joystickle sağlanıyor ama en iyisi tercih şüphesiz Microsoft Sidewinder. Robotunuzun lazerli otomatik hedefe kitleme sistemi işinizi epey kolaylaştıracaktır. Görevler uzun ama bölüm içinde kaydetme şansınız yok. 15-20 dakika savaştıktan sonra ölüp en başa dönmek haliyle pek keyifli olmuyor.

FC'nin en güzel yönlerinden birisi sıcak çatışmaların dur durak bilmemesi. Precinct Assault'daki stratejı öğelerinin oyunun atmosferine tam ayak uydurabildiği söylenemez. Sessiz sedasız piyasaya çıkan, en azından elimize biraz geç ulaşan bu oyun bir klasik değilse de oynanmayı hak ediyor.

Ozan Ali Dönmez



Kısa Kısa

ALIEN ENCOUNTER

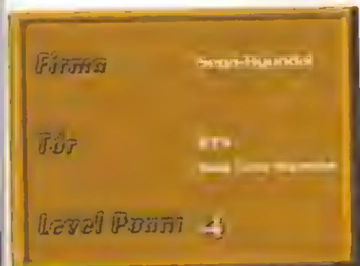




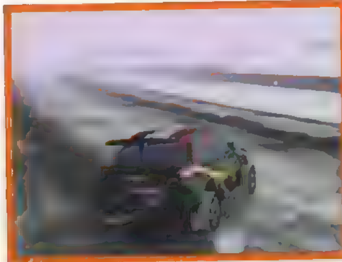
Hayat sürprizlerle, eşitsizliklerle, adaletsizliklerle doludur. Bazı Yazı İşleri Müdürleri sıcak denizlerde yazın tadını çıkarmaya giderken, geride kalan editörlere, "Cem, sana bir sürü oyun bıraktım bir ara uğra al" diyerek, Alien Encounter gibi saç baş yoldurtan cinsten RTS'ler bırakırlar. O şanslı kesim deniz kenarında cıvırlarla hoş beş sohbetler ederken; ezilen, sömürülen ve hayatları çalınan kesim ise, bilgisayarın başında, hiçbir şeyden anlamayan, AI özürlüsü, taklit meraklısı aptal RTS'lere laf anlatmaya çalışır.

Alien Encounter tam anlamıyla, "sıradan, taklit RTS" sınıfına uygun bir oyun. ZAX isimli bir örgüt var ki, işi gücü sağda solda maden çıkarmak. Ama uzaylı yaratıklar başlarına bela oluyor ve bir yandan işlerini yaparken, bir yandan da bu yaratıklarla savaşmak zoruna kalıyorlar. Ancak askeri veya sivil birimlerden binalara kadar iki taraf da tamamıyla birbirinin aynısı. Birim ve binaların görünümleri dışında bütün fonksiyonları aynı. Fakat hakkını yememek lazım, her birimin detaylı atak, defans, hareket, tecrübe gibi özellikleri mevcut ve görevde sağ kaldıkları, düşman katlettikleri sürece bu özellikler gelişiyor. Ancak oyunun tek olumlu yanı olan bu özellikleri kontrol etmek, görüntülemek oldukça zahmetli bir iş. Dolayısıyla saldırı anında oturup da bunlarla uğraşamıyorsunuz, elinize geçen adamı sürüyorsunuz düşman üzerine.

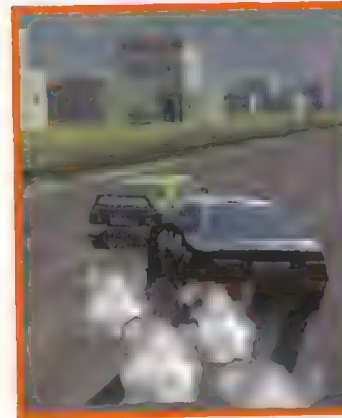
Sega ve Hyundai işbirliği ile yaratılmış ve üstelik iki CD'ye ancak sığdırılmış bu oyun için kimi yerin dibine batıracağımı bulamadım. Bu kocaman; zaman, nakit, yetenek ısrafı oyunu yapanlar da, bize ulaştıranlar da, hatta oyunun kopyasını çıkartmaya tenezzül edenler de profesyonelliklerinden utansınlar. Toz olun karşımdan, yıkılın, gözüm görmesin sizi bir daha. Höst.



BOSS RALLY



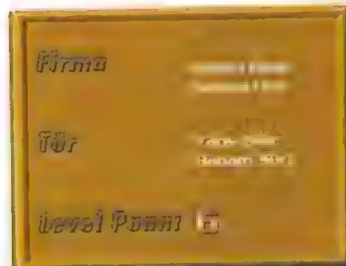




Bir zamanların ünlü stratejisi Defend for Crown'u almak için uğradığım bir bilgisayarcı binbir laf ebeliği ile bana Test Drive 1'i sattığından beridir önüme otomobil yarışı koyanları kesmek isterim. Gerçi bu seferki profesyonel bir yaklaşım gerektirse de, Boss Rally'ı verdiğinde Yazı İşleri Müdürümüzü ufak parçalara doğramamış olmam adamın o anda benden birkaç yüz kilometre uzakta tatil yapıyor olması ile ilgiliydi. Ucuz kurtulmuştu.

Şimdi Kısa Kısa söyleyeyim, Boss Rally'i çok da kötü bulmadım. Oyun sırasında hava şartlarına göre değişen yol durumu otomobilin performansını direkt etkiliyor. Yağmurlu ve kaygan yolda kayabiliyor, yanlış lastik takmışsanız kendinize küfredebiliyorsunuz. Oyuncunun seçimine göre yarış öncesi otomobillerin özellikleri ile oynanabiliyor; vitesler, lastikler vesaireler hava ve yol veya stratejiye göre değiştirilebiliyor. Pek çok zorlu kavis ve virajdan oluşan 6 farklı etapta yarışırken, sadece Joystick'i döndürüp durmak yetmiyor, klavyeden fren ve el frenlerini uygun kombinasyonlarla kullanmak gerekiyor, yoksa pek çok virajı yarışın hızıyla geçebilmek mümkün değil. Üç kamera açısı ile yarışı ister kokpitten, ister First Person açıdan, isterseniz de otomobilin şasisi üzerinden görebiliyorsunuz.

Zevkli görünmesine rağmen, grafikler, ses ve oyun biçimi iki üç sene öncesinde kalmış gibi görünüyor. Ya programcılar tembeldi de üç sene önce bitmesi gereken projeyi bu kadar geciktirdiler ya da dağıtımcı şirket oyunu üç sene deposunda unuttu. Yavrularım, guzel çocuklarım, piyasaya yağmur gibi oyun yağıyor. Her ay hangi oyunları açıklayalım diye kavga ediyoruz. Adam olun, yaptığınız şeyi önce kendiniz oynayın, kendinizin oynamayacağı oyunları bize de göndermeyin. Çok kötü olmamış, ama o kadar iyi oyunun yanında sizin biraz daha çalışmanız lazım. Hadee, tez buharlaşın görüş alanımdan.



RUGRATS

"Arkadaşlar sanırım geriye yapacak tek bir şey kaldı: INGAAAAAAAAA-AAA"

Nickelodeon isimli çocuk kanalında yayınlandıktan sonra, bir zamanların Simpson'ları gibi bütün dünyayı ve her yaştan insanı hayranı yapan ünlü çizgi film Rugrats ve dizinin sevimli kahramanları Tommy, Chuckie, Phil, Lil hatta şeytan abla Angelika, sinema filminden sonra bilgisayar ekranlarına da düştüler. Rugrats aslında Kısa Kısa bölümünde incelenmeyi hak etmiyor gibi görünse de, oyunun 6 ve 10 yaş sınırındaki çocuklar için hazırlanmış olması onu incelemek için sayfalar ayırmaya engel oluyor, çünkü son derece basit, eğlencelik bir Adventure oyunu Rugrats. Fakat yaş sınırı olarak 6 ve 10 dense de, otuzuna merdiven dayamışların bile, bu oyundan zevk alacaklarına dair bahse girebilirim.

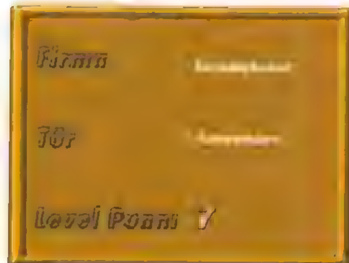






Oyun normal bir Adventure oyunundan beklenmeyecek kadar basit olma sına rağmen, büyüklerin dünyasını küçük yaramaz bebeklerin gözlerinden görmenin son derece eğlenceli olması oyunu yetişkinler için bile cazip kılıyor. Grafiklerin tam anlamıyla çizgi filmdekinin aynısı olması, üç boyutlu ortamda, her yere gitmek mümkün olmasa da, her türlü yaramazlığı yapmaya yetecek kadar özgürce dolaşılabilmesi, etrafta dolaşan hain bir ablayı ve anlayışsız ebeveynleri atlatarak, dünyayı istila etmek üzere olan uzaylıları durdurabilecek tek kahramanı yani Reptar'ı çöp arabasının acımasız dişleri arasından kurtarmaya çalışmak, maceradan maceraya koşmak, hatta şeytan uzaylıları uzaya kadar kovalayıp günlerini göstermek fikir olarak ne kadar saçma görünse de, oyun başlayınca her şeyi unutup çocuk olabiliyorsunuz. Kazanmak için tek yapmanız gereken bir çocuk gibi düşünmek, yoksa salondaki oyun alanınızdan çıkmanızı engellemek için konulmuş küçük çiti bile geçemezsiniz.

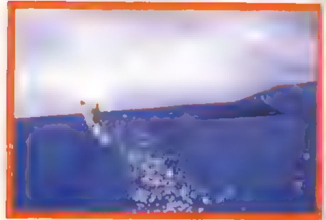
Kısa Kısa bölümünde uzun uzun açıklamalara olanak yok, ama basit bir çocuk oyunu gibi görünen bu oyunun aslında çok eğlenceli olduğunu da söylemek lazım. Eğer dünyaya gülerek bakmayı sevmiyorsanız, devamlı sinirli ve asabi iseniz, sağa sola sataşıp herkesi küçümsüyorsanız, Rugrats'i tavsiye ettiğim için bana da küfredebilirsiniz ama normal bir insansanız, bu küçük veletlerle oynamaya doyamayacağınızı biliyorum.



WILD RIDE SURF SHACK

Hayatın süprizlerle, adaletsizliklerle dolu olduğunu yazdığım Alien Encounter yazısını okudunuz mu? İşte Wild Ride'ı oynarken de aynı duygular içindeydim. Bazı ölümlü insanlar yaz aylarını yüzde 90 nem altındaki İstanbul'da bilgisayar başında Kısa Kısa oyun incelemeleri yazmakla geçirmek zorunda iken, bazı Yazı İşleri Mudürleri yazın sıcak günlerini, güney sahillerinde serin sularda geçirebilmektedir ve neredeyse alay eder gibi geride kalanlara incelemeleri için deniz sörfü simülasyonları bırakabilmektedir. Ancak ilahi adaletın günün birinde tecelli edeceğine inanıyorum. Kehanetlerde yazmasa da günün birinde tanrılar onları da kurtaracak bir kahramanı dünyaya gönderecektir. O gün geldiğinde ise melunlar sınıfının serin sularda yüzerken kulaç atmak için kullandıkları parmakları, yüksek nemli havalarda yazı yazmak için hayatlarını tehlikeye atan editör sınıfının yazı yazmak için kullandığı parmakları ile tutacakları Longsword'lerin altında kalacaktır.





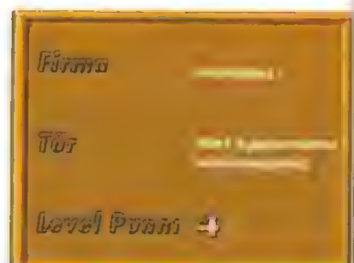
Eğer pek çok nedenle hayatları boyunca sörf yapamamış insanlardan oluşan büyük topluluğun bir parçası iseniz, bu oyunun ilginizi çekebileceğini söyleyebilmem için, kızların bilgisayar oyunları ile uğraşan erkeklere taptıklarını ve saygı duyduklarını söyleyebilecek kadar utanmaz bir yalancı olmam gerekir.



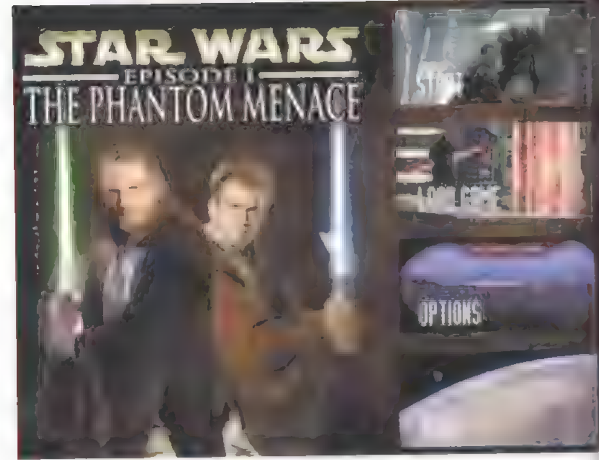
Interplay'in "Ne oldum değil ne olacağım demeli" isimli güzide atasözümüzü ispatlamak için kendisini rezil kepaze edecek oyunları arka arkaya piyasaya sürmesi, artık üzerinde Interplay damgası bulunan oyunlara büyük bir şüpne ile yaklaşamama neden oluyor. Netekim Wild Ride da bu şartlar altında incelediğim bir oyun oldu ki, bu yazıdan kazanacağım telif parası, ruhsal düzenimi geri kazanabilmek için ödeyeceğim doktor vizitelerini değil, doktora gidip gelmek için ödeyeceğim yol paralarını bile karşılamayacaktır, ben ona yanıyorum.

Lafı daha fazla uzatmayacağım, çok meraklısı iseniz gidip alın oyunu, uğraşın. Vasat grafikler, zor kontroller, kısa zamanda sıkan tek düzeliği insanı kolayca sinir hastası yapabilir. Aman diyorum koçlar.

(Üç yıldan beri çıktığı ilk tatilden geri dönen ve burnundan soluyan Yazı İşleri Müdürü'nün Notu: Cem, sen daha önce hiç intihar süsü verilmiş bir cinayete kurban gittin mi?)



STAR WARS: Phantom Menace



Bölüm 6: Mos Espa

Görev: Anakini saklandığı delikten çıkar, Jar Jar ve Podracer parçalarını bul

Bu bölüm kolaycılığa kaçan oyuncuların oldukça hoşuna gidecektir, çünkü diğer bölümlere göre daha az dövüş içermektedir. Bölüm içinde dikkat edilmesi gereken şey, Jawalar'a fazla yakınlaşmamaya çalışmaktır. Topladıkları ıvır zıvırı korumak konusunda paranoya derecesinde ısrarcı olan Jawalar'a, özellikle de elinizde silahla yaklaştığınızda, alnınızın ortasına lazer yemeniz çok normaldir. Ayrıca, sakın unutmayın, bir Jawa ile dövüşmeye başladığınızda, geri kalan tümünü de öldürmek zorunda kalacaksınız, çünkü bu evrensel boyutlarda salak ırk, paranoyakça sağa sola ateş açmakla ünlü oldukları kadar, içlerinden birinin başı derde girdiğinde hemencecik yardıma koşmakta ve düşmanın peşini bırkamamakta da çok başarılı lar. Dolayısıyla eğer bu tiplerden biri size ateş açarsa, sakın karşılık vermeyin ve hemen oradan tüyün, onlara ateş açmadığınız sürece size karşılık vermeyeceklerdir.

Bu bölümde ilk defa Qui-Gon'u oynayacaksınız. Dolayıs yla bölüme ışın kılıcı ile başlayacaksınız. Bölüme başladıktan sonra gemiden uzaklaşın. Biraz ileride çöl insanları Tusken Raiders ile karşılaşırsınız. Bu metanetsiz tiplerin iki tanesinde silah var. Onları hakladınız mı işiniz kolaylaşır. Atlama ve Slash teknikleri ile bu zavallı çöl insanlarına yeterince soykırım uygulayabilirsiniz. Eliminasyon işlemiz bittiğinde çöldeki yolu takıp ederek Mos Espa şehrine ulaşabi irsiniz. Jar Jar ve Padme bu sırada sizinle olur ya da olmaz önemli değil, çünkü hepsi ile bölüm sonunda buluşacak sınız.



Goergo Lucas'ın 20 sene önce kenefte ıkınırken uydurduğu ve bizim ne anlama geldiğini bilmediğimiz bir dilde isimleri olan 4 tane anacaddesi var Mos Espa'nın. Ama cadde isimlerini okuyamasak da 4 ayrı renkle belirtilen bu caddeleri tanıyabilmemiz mumkün. Şehre girdiğinizde karşılaştığınız ana cadde kırmızı caddedir. Kırmızı caddenin sağ tarafında kalan cadde siyah caddedir. Kırmızı caddenin sol tarafında kalan cadde "portakal rengi::-))))' (turuncu) caddedir. Kırmızı caddeden aşağı yürümeye devam ederseniz karşılaşacağınız cadde ise mavi caddedir. Neys...

Turuncu caddenin sonunda Watto'nun yeri diye bir dükkanı var ki, ihtıyacınız olan T-14 Hyperdrive Generator şeklinde ismi gereksizce uzatılmış bir parçayı bulabileceğiniz bir mekandır burası, ancak ne yazık ki dükkana löp diye giremiyorsunuz, çünkü önce Anakin isimli galaksiler arası süper kahramanın sizi Junk yard'da Watto ile tanıştırması gerekmektedir. Fakat şu kadere bakın ki Anakin isimli galaksıler arası süper kahramanla karşılaşabilmeniz için Shmi'nin sizi ona götürmesi gerek mektedir. Shmi'nin de derdı başından aşkındır ve size 'git lan başımdan dümbelek" modunda cevaplar vermektedir. Dostlara yalakalık yapana kadar gidip kendi başınızın çaresine baksanız işinizin çoktan hal olacağını aklınıza kazıyan bu hayat dersinden sonra sokaklara duşüp sağa sola Watto'yu soruyorsunuz. Neyse babalar, burada acayip ayrıntılı ve uzun işler oluyor hepsini anlattım mı, hesapladım, 40 sayfa sürecek, kısaca ozetleyeyim, herkesle konuşun her şeyi sorun, bu arada Padme ile karşılacaksınız, onu bulduğunuz yeri unutmayın çünkü bir müddet sonra Jar Jar'ı da orada bulacaksınız. Bu arada etrafta Health Pack'ler dolu, buldunuz mu almayı ihmal etmeyin.

Yola biraz devam ettikten sonra köle pazarına ulaşıyorsunuz. Köle çocuklardan birine Shmi'nin yerini sorun ve gidip Shmi'yi ikna edin ki Anakin'i satın alıp özgürlüğüne kavuştursun. Bu arada pazarın arkasında iki Jawa'nın yanında bir Blaster durmakta. Bu bölüm bitmeden ne yapıp edin ve o Blaster'a sahip olun, çunkü bir sonraki bölüm Blaster'sız çekilmez.

Anakın'le konuşun ve sızi Watto'ya götürmesini sağlayın. Düşüncesiz ve nezaketsiz Anakin, sizi Watto'ya götürmeye karar verince alıp başını gidiyor; dikaat edin, onu izlemeye çalışın ama mutlaka onun gittiği yerden gitmek zorunda değilsiniz.

Neys, biraz yürüdükten sonra yo iki-ye ayrılacak, soldan giderseniz baba bir Droid elınde kocaman bir makineyle üzerinize gelecektir. Dolayısıyla sağdan sağdan paşa paşa yolunuza devam edin. Burada iki Jawa duvarı yıkıyor olmalı, onları takip edin, birkaç adım sonra sola doğru küçük bir yol göreceksiniz. Bir süre sonra bu yola geri dönmeniz gerekecek, ama şimdilik çöle girin. Küçük bir sağlık paketi ve Fuel Convertor bulacaksınız. Elbette bunları aldığınız anda ev rende yere düşmüş herşeyin doğal sahipleri olduklarını sanan salak Jawalar üzerinize ateş açacaklardır. İşte şimdi biraz önce gördüğünüz o küçük yola koşarak geri dönme vaktidir. Yolun sonunda içinde kutu olan bir odaya geleceksiniz. Kutuyu duvara dayayarak duvarın ötesine bakın. Anaa, Anakin orada duruyor. Atlayın karşıya ve yürümeye devam edin. İşte Watto'nun dükkanı.

Watto ile konuşun (uçan yaratık Watto), T-14 isimli parça için pazarlık yapın. Buradaki pazarlık işlemi sırasında Watto kararını vermeden dükkandan çıkmayın ve aldığınız eşyaları yerden toplamayı da unutmayın.

Neys, kızların yanında duran mavi Twi'lek ile konuşun. Jabba size bir miktar kredi açacaktır ve bir sonrakı Level'ın başında da bu Twi'lek ile yi-

ne karşılaşacaksınız, sakın unutmayın.

Bu arada Padme bir işe yaramamaktadır, çünku Jar Jar'ı bulmanız gerekmektedir. Şu anda bulunduğunuz yer turuncu cadde olmalı. İlerleyin, caddeden çıkmadan önce caddenin solunda kırmızı bir kapı var. İçeri girin, yatağın üzerinde 5 tane Flash Grenade var, ama onları almaya kalkınca tavandaki güvenlik silahı sizi delik deşik etmeye kalkacaktır. Artık ne isterseniz yapın, ama Grenadeler ile tüyün oradan.

Turuncu caddeden çıkınca kırmızı caddeyi bulacaksınız. Sola dönün ve yürümeye devam edin. Sağ tarafta mavı caddeye girin. İki kere sola dönün, karşınıza kocaman yeşil bir yaratık çıkacak. Yanındaki binaya girin. Jar Jar'ı da burada bulabilirsiniz. Jar Jar ile konuşun ve Watto'ya gitmesini soyleyin. Bu arada eğer ihtiyacınız varsa köşelerden birinde küçük bir sağlık paketi de bulabilirsiniz.

Jar Jar, Wattoya giderken siz de mavi caddeye geri dönün. Kolelerin bölümüne gidin. Biraz ileride Yak-Face'i goreceksiniz. Size evini bazı Thuglar'ın istila ettiğini söyleyecektir. Hızla içeri girin, merdivenleri çıkın, evi temizleyip balkondan atlayın. İki salak hırsızın bir tuccarı soymaya kalktıklarını göreceksiniz. Hırsızların karanlıkta kalmış iç organlarına ışın kılıcınızla aydınlığı tanıştırın ve tüccarla konuşun. Sizi dükkanına davet edecek, konuşmaya devam edersiniz size bir hediye verecektir.

Tüccarın dükkanının ön kapısından çıktığınızda, kırmızı caddenin sonunda olacaksınız. Soldan yürümeye devam edin. Pembe elbiseli çekiç kafalı bir kadın göreceksiniz. Onunla konuşun. Oğlu Tomo'yu bulmanızı isteyecektir.

Bu bölüm çook uzun sürdü, kısaltmaya çalışıyorum, ama olmuyor. Neys, turuncu caddeye gidin, merdivenleren çıkın; birisinin odasına gireceksiniz, güvenlik silahlarına dikkat ederek ipi görene kadar ilerleyin. Diğer balkona ulaşmak için bu ipi kullanmak durumundasınız. Karşı balkona geçince Selbuba'nın odasında olacaksınız. Köşede 250 sıkımlık bir Blaster var, ama onu aldığınızda güvenlik silahları etrafı dağıtmaya başlıyorlar aman... Hemen dışarı çıkın, diğer ipi bulana kadar yürüyün, bu seferki ip sizi kaptan Neg'in evinin balkonuna götürecektir. Eğer ipin başına bir nöbetçi varsa, onu acımadan öldürün ve ipi kullanın.

Neg'in evine girince kadını ve Diroid'i ölürün. Odada 2 kafes var. Birinin içinden bir canavar çıkıyor, onu öldürmek zorundasınız.

Yaratık ölünce çekiç kafalının oğlunu kurtarın ve onunla konuşun. Yan tarafa gidip kapı kilidine güç veren jeneratörü parçalayın, kapıdan çıkan çocuğu izleyin, annesinin yanına gelince kadın size bir Repulse Booster verecektir. Yaşasın her işe burun sokmayı gerektiren kahramanlık etiği...

Eğer bir Blaster istiyorsanız, siyah caddedeki bara girin. Mat Rags ile konuşun. Eğer adama yeterince yalakalık edebilirseniz, size bir Krayt Dragon dişi verecektir. Bu dişi Hydroponic sebzeler kraliçesine götürürseniz, o da size bir Blaster verecektir (Ne zor işler!).

Podracer parçaları için pazarlık yapma vakti geldi. Bir Mass Coupler ve Servo Control'a ihtiyacınız var. Bu iki parçayı aldığınızda Watto'nun dükkanına gidin ve Anakin'le konuşun. Parçaları aldığınızı söylediğinizde bölüm bitecektir (Hele şükür. Burada bir de ticaret sistemini anlatmak istiyordum, ama yer kalmadı, artıkın onu da siz keşfediverin).

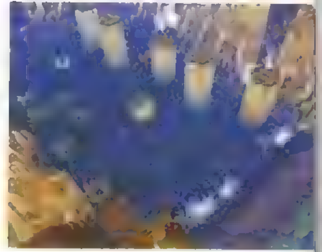
Bölüm 7: Mos Espa Arena

Görev: Jabba'yı, Watto'yu ve Anakin'i bulmalısınız.

Bu bölümde çok az silah var ve iki baba canavar da kafanızı koparmak için sizi bekliyor. Ateş ederken çok dikkatli olun. Eğer geçen bölümden silah getiremediyseniz, bu bölümün başlangıcındaki gizli bölgeleri bulmanız hayrınıza olacaktır.

Şimdilik arena kapısından girmeyin, sola devam edin. Bir duvarın kenarında Thuglar'la karşılacaksınız, hiç vakit kaybetmeden cücüklerini dürün. Sol tarafta bir açıklık var. Bu yolu takip edin; bir Sandcrawler ile karşılacaksınız, atlayın içine, içerideki çol insanlarının da cücüklerini dürün. Solunuzdaki odada biraz sağlık bulacaksınız, sağınızdaki odada ise "cicuvcicuvcuuuuiiiiiiit" diyerek duygularını belirten bir R2 ve bir silah bulacaksınız.

R2 ile birlikte Sandcrawler'dan çıkın, ama R2'nin önünde olmaya dikkat edin, çünkü dışarıda bir Tusken Raider var ki, paranoyak ve saplantılı bir şekilde R2'ye ateş ediyor. Force Push falan kullanıp bu tipin de cücüğünü dürün ve R2'nin rampadan aşağı inmesini sağlayın.



Ana girişe geri dönün, ama içeri girmeyin. Bu sefer sağa gidin. Yuvarlakımsı bir bina var ki kapıları kilitli. R2'yi bulun ve kilidi açtırın. İçeride tamı tamına 5 (yazı ile BEŞ) adet Flash Granede var. Hepsini alın.

Deminki kapıların yanına geri gidin. Yeşil ucubenin yanında ve köşelerin birinde Grendle isimli bir tüccar var, Chokie satıyor. Bu tipe Chokieler'i nasıl yaptığını sorun. Size bir tavsiye, kim olduğunuzu sorduğunda çiftçi olduğunuzu ve bir çiftçi dostunuza yardım ettiğinizi söyleyin ve Thermal Detenator aradığınızı anlatın. Sizi başka bir tüccara gönderecektir.

Şimdi arenanın kapısından girin, solda tuccar Anabar var. Konuşun onunla. Thermal Detenator'ı sorun. Jedi Mind Trick'i kullanarak adamın sizden etkilenmesini sağlayın. İşiniz bittiğinde mavi Twi'lek hanımı bulun. Kapıların tam yanında duruyor. Onunla konuşun, sizi Jabba'ya götürecektir. Ne derse yapın ve onu takip edin. Birazdan bir oda bulacaksınız, içindeki tuşa basın ve tuzağa düşeceksiniz. İlerleyin ve Jabba ile karşılaşın.

Jabba'nın şampiyonun cücüklerini dürmek zorundasınız. Ama sakın Thermal Detenator'u kullanmayın ya da çok istiyorsanız kullanın ve etraftakı sinirli halkın cücüklerinizi dürmesini seyredin.

Jabba'nın canavarını yenebilmek için fazla yol yok. Kılıcınızı çekin, canavarın geldiği kapıya dönün ve çook hızlı olun. Kapının önünü tutun, canavarın sizi geri itmesine izin vermeyin ve onu küçük kapının içinde sıkıştırın. Yaratığın kırmızı sağlık çizgisi görünmeyecektir ama yaratığa vurdukça cücükleri dürülecektir, kolay gelsin.

Buradan çıkabilirseniz bara gideceksiniz. İsterseniz Jabba'nın özel odasına da girip biraz laflayabilirsiniz ama gerekli değil. Bu arada mavi Twi'lek ile konuşun ve onun sizin hakkınızdaki görüşlerinin değişmesini sağlayın. Bla bla bla... Konuşma bitince de koşarak uzaklaşın bu cehennemden. Allaam, neden evinizde oturup üç boyutlu holovizyonunuzdan günün filmlerini ve çarkıevren yarışmasını seyretmiyorsunuz ki, ne işiniz var kaaramanlıkla falan?! Neyse devam edelim bakalım.

Barın uzak köşesinde bir grup Podracer manyağı arena girişine açılan kapıyı kapatmış şekilde lak lak ediyorlar. Bardaki Teemto ile biraz gevezelik yaparak Jedi Mind yeteğinizi kul-



ların ve sizi barın diğer ucundaki adamla tanıştırmasını sağlayın. Bu tip Watto'nun çöplüğünde karşılaştığınız birisı. Yanında küçük bir sağlık paketi var, onu da almayı ihmal etmeyın. Adamla konuşun, ama çok konuşkan biri değil. Hemen yanında oturan çekiç kafalı arkadaşı ile konuşun ve adamın biraz içki içerse konuşmaya başlayacağını öğrenin (Beleş ıçkı istiyor keşler!). Bara gidın, bardaki salak Droid sizinle ılgilenince Juri Juice içkisi isteyin ve içkiyi çekiç kafalının yanındaki adama götürün. Sonra tekrar bara dönüp aynı içkiden bir tane de çekiç kafalıya getirin (Tiplere içki ısmarladığımız gibi bır de garsonluklarını yapıp ayaklarına kadar getirdık, gitti karizma, yıkıldı kahramanlık raconu... Nerede kaldı o eski Western'lerdeki "Barmen dostlarıma birer içki çek!" olayı) (Allam, yazıya ayrılmış sayfaları yarıladık, ama daha 4 bolum var yazacak., kesin sığmicak bu yazı).

Çekiç kafalının yanındaki tip sarhoş olunca sizinle konuşmaya başlayacaktır. Sızi Watto'ya götürecek, ama "Burada bekle' dediğinde sakın beklemeyin ve peşinden gidin. Balkonda oturup manzarayı seyreden Watto'yu görene kadar yolunuza devam edin. Watto ile konuşup bahse girin ve bara geri dönün. Barın çevresinden dolaşıp Jabba'nın suitine girin, merdivenlerin altından gidin, duvarın üzerine zıplayıp arenaya girin ve Podracer'ın içindeki Anakin'i bulana kadar yürümeye devam edin.

Anakin'i bulduğunuzda küçük mavi bir yaratık ekrandan koşarak sinsice kaçıyor olmalı. Bu cücüğü dürülesice tip Podreacer'in "Ignition Capacitor"unu çalmış, hemen peşinden koşun, tip sizi bir sürü değişik mekana sürükleyecek, sağdaki soldaki Power Up'ları da alarak adamı takip edin. Bir tünele gireceksiniz, tünelin sonunda bir kapı var, açın, içinden Grenadeler'i alın. Yaratığı takip edin. Eski bir binanın içinde yaratığı sıkıştıracaksınız, ama o da ne, aradığınız parça onda değil. Şimdilik bu herifin cücüklerini dürmeyin, aracın parçasını bulmanız lazım. Arka duvardaki Block'u hareket ettirin. Dadadam! İşte diğer büyük canavar da burada karşınıza çıkıyor. İki basit strateji var bu dev yaratığın cücüklerini dürebilmeniz için. 1- Kapının tam önünde durup yaratığı tam gördüğünüz anda ateşe başlamak, 2-bolüm başında elde ettiğiniz Thermal Detenator'u kullanmak (Ama patladığında yakınlarda olmayın!).

Yaratık ölünce Ignition Capacitor'u kapıp Anakin'in yanına dönün. Geçmiş olsun, yeni bir Level, yeni maceralar... Asssonra.

Bölüm 8:

Encounter in the Desert

Görev: Darth Maul'u başka tarafa çekmek

Bu bölümdek Darth Maul'un cücük lerini dürumlemek mümkün değil, dolayısıyla cücük dürümleme operasyonuna girmeyi denemeyin. Tayfanız kendilerini ve Hyperdrive jeneratörünü gemiye taş.yana kadar Dart Ma ul'u başka bir yere çekmek olmalıdır amacınız. Eğer tek bir tayfanız bile olürse veya Hyperdrive Generator zarar görürse oyun biter ona göre. Işın kılıcınızın yardımıyla Darth Maul ile oynamalı ve dikkatini çekmelisiniz, ama haberiniz olsun o sizle oynamıyor.

İlk fırsatta şehirden çıkın, Darth Maul (Momu dicem bundan sonra, çok uzun ismi var..) peşinizden gelecek, ama o gelmeden önce uzerinizde atış talımi yapan Droidler'in cücüklerini dürün, çünkü hem momu hem de Droidler'le uğraşmak zor oluyor. Force Push kullanıp önce Disable edin, sonra da harcayın Droidler'i.

Momu ile birlikte bir dağ geçidine geleceksiniz. Momu burada küçük çaplı bir toprak kaymasına sebep oluyor ve yolunuz kapanıyor. Sakın panık yapıp mermilerinizi harcamayın, çünkü Momu üzerinde ışın kılıcından başka bir şey etk.lı değil. Butun yeteneğinizi kullanıp Momu'yu gücünün yarısına kadar yaralayın, böylece diğer tarafa kaçmaya başlar. Koşedekı Landspeeder'ın içinde bir sağlık paketi var, onu alın.

Düşen taşların üzerinde küçük bir platform var, oraya çıkın, büyük kayayı itin ve açılan geçitten girin, diğer taraftan çıkacaksınız.

İkinci kısımda Momu'yu görünce hemen üzerine gitmeyin, bekleyin size gelsin, böylece Generator'ı sağlama almış olursunuz. Dövüş başlayınca Momu ile gemi arasında kalmamaya özen gösterin. Momu'nun Generator'a yaklaşmasını da onleyin, yoksa sizle dövüşmeyi bırakıp Generator'ı yer haberiniz olsun. Momu'yu birkaç dakika oyalayabilirseniz, adamlarınız işleri bitirecektir. Artık koşup gemiye binin, bölüm otomatikman bitecektir (Holovizyon ve pazar gazetesi olayında ısrarcıyım ama dinleyen mi var!).

Bölüm 9: Coruscant

Görev: Senate Chambers'ı bul, kraliçeyi bul ve koru.

Hızlı hızlı anlatıcam.. İyi okuyun, tekrar etmicem.

Kaptan Panaka'yı oynuyorsunuz. R65 Blaster'ı alın, geminin yanında... Taksiyi patlatan uçan Droid'i avlayın, yanınıza yaklaşan diğer düşmanların da cücüklerini dürün. Hareketli platforma çıkıp Droıd'le konuşun. Sizi turist ofisine yönlendirecek. Resepsiyonistle konuşun. Koşeyi dönün ve kö şedeki tiple konuşun. Siyah kapıya gidin. Şehir turu satın almak için 200 krediniz yok. Kadınla konuşun, size şenır pasaportu için bir hile verecek.

Alana geri dönün. Adamla konuşun, size iki şeh r turu biletı satmak isteyecek, ama 100 krediye. Platformdan karşıya yürüyün, mavili adamla konuşun, ama ukalalık yapmayın. Elektrik i durbününüzü adama satın ve 100 kredi alın. Biletçı adama geri dönün ama cücükleri dürümlenisice bu sefer fazla para istiyor, ikna edene ka dar konuşun ve iki bileti de alın.

Thuglar saldıracaktır bu arada, cücükler ni dürüm.emekten çekinmeyin. Bi etçi Droid'e gidin. Sizin için kapıyı açacaktır. Kapıdan geçin, di ğer uçan Droid'i şişleyin, ama bu arada tur geminiz art k işe yaramaz, senatoya giden başka yol bakacaks nız.

Sağda bir depo var. Aşağıda duran bır asansör var. Bu asansorü yukarı çıkarmanız lazım, yoksa nazik kraliçemiz siz aşağı nerken sizi takip edemez. Pitın içinde hareket edebilir ikı kutu var. Bir kutu mavi güç alanın.n içinde ve diğeri de diğer köşede. Bilmeceyı çözmek için ıki kutuya da ihtiyacınız var.

Sarı kutuyu itin, arkasında bir panel var. Açın, içindeki Blaster'ı alın. Sarı kutuyu uzak taraftaki duvarın yanına kadar sürün, kırık raylı olan duvara. Yukarı zıplayın ve kontrol odasına çıkın. Kırmızı anahtar asansörü hareket ettirip güç alanını kaldırıyor. Mavi anahtarın ne yaptığını ise kendiniz deneyin...

Güç alanının içindek kutuyu asansöre yukleyip yukarı gönder n. Bu sırada kraliçeyı kaçıracaklar ama panik yapmayın, herşey senaryoya uygun gelişiyor, filmin sonunda iyiler kazanacak garanti veriyorum...

Asansörün tepesine çıkın, kutuyu öne itin, burada hareketlı bir platformu

kontrol eden bir panel var. Paneli kullanarak platformu oynatın ve kutunun üzerine çıkıp platform gelince üzerine atlayın. Diğer tarafa geçınce ortalık karışıyor, sandıkların arasından saklanarak kaçmaya çalışın, yoksa cücüklerinizi dürücekler, aman diyim..

Neyse, hızlı hızlı geçiyorum, bu belalardan kurtulunca bir iki Blaster bulacaksınız, daha sonra da bir pazar ala nına gireceksiniz. Ust kata çıkın. Bol kapılı alana gelin. Bir kapının ardı düşman dolu, cücüklerini dürün ve asansörü koruyan güç alanını indirin. Asansöre binin ve kendinizi şehrin bir ucunda buluverin. Örümceklere dikkat ederek büyük kapıya gidin. Sol odadaki adamdan şehre geri dönüş şifresini alacaksınız, büyük kapının ardında ise yasaklanmış bir bölge var ki burada tek kural hiç bir kuralın olmadığıdır, aman dikkat. Kapıyı geçince gördüğünüz birkaç zavallıyı öl dürün, yoksa birazdan onlar sizi öldürecekler.

Yolu takip edin, el yapımı kontrol paneline geleceksiniz. Soldaki ve sağdaki panellere basıp geri koşun. Yol açılmış olacaktır. Eğer değilse tekrar deneyin, bu bir zamanlama sorunu çünkü...

Duvar aşağı inince üzerinden geçin, içi kutu dolu odaya gelin. Yukarıdaki kutuda beyaz anahtar var, aşağıdaki kutuyu itip onu alın.

Lever'ı itin ve duvar inince sağa gidin, anahtarı kullanıp odaya girin, kötü adamın cücüklerini dürün ve kraliçeyi kurtarın. Kötü adamdan düşen kırmızı anahtarı almayı unut mayın.

Paneli kullanıp duvarı indirin, ilerleyip asansöre binin, kırmızı anahtarı kullanın. Aşağı inince duz ilerleyın, karşınıza sonsuz bir çukur çıkacak, panik yapmayın, buradayım. Burada birsürü Lever var, hepsini sırayla kullanıp karşıya geçin ve karşıda da Lever'ları kullanıp geçidi açın. İlerleyin, kapıyı açın asansöre binin, şifreli kapıda "Coruscant has lovely sun sets." cevabını kullanın. İçeri girin, tehlikeli bir düşman var burada, cücüklerini dürün. Bu bölüm de bitti.

Bölüm 10: Assault on Theed

Görev: Queen - Saraya gir ve Panaka'yı koru / Obi-Wan - Darth Maul'u izle ve dövüş.

Bu bölümde hem kraliçeyi hem de Obi-Wan'ı oynayacaksınız. Kraliçe çok daha güçsüz bir karakter ve görevi Panaka'yı korumak. Panaka ölürse oyun biter.

Oyuna Obi-Wan olarak başlıyorsunuz ve Darth Maul (Momu) ile karşılaşıyorsunuz. Burada amaç, Dart Maul'un peşini hiç bırakmadan dövüşmek. Herkes farklı stratejiler izleyebilir, o yüzden çok uzatmicam, Allah ne verdiyse gönderin Momu'nun üzerine...

Queen olduğunuzda amacınız Panaka'yı korumak, lafı fazla uzatmicam, peşiniz sıra gelen Panaka, "We've got problems, move out" dediğinde hemen topuklayın, çünkü Destroyer Droid peşinizde demektir.

Bu bölümde fazla bilmece falan yok (ama kolay bölüm diil, uyarmadı demeyin!), önünüze çıkanı vurun, yolunuza devam edin, sağ kalmaya bakın. Diğer bölüme geçin.

Bölüm 11: The Final Battle

Görev: Queen - Taht Odasını Bulun / Obi-Wan - Darth Maul'un Cücüklerini Dürün

Nihayet son bölüme geldik. Bu bölümde bilmecelerden uzak, anahtarları bul kapıları aç, içeridekileri öldur, üzerlerinden düşen anahtarları al, yeni kapıları aç, içindekileri öldürüp anahtarlarını al şeklinde devam eden bir bölümü adım adım açıklamak çok saçma olacak; dolayısıyla yapmanız ve yapmamanız gereken bazı ipuçları verip final heyecanını size bırakıcam..

Bölüme Queen olarak başlıyorsunuz ve amacınız taht odasını bulmak. Beyaz güvenlik kapısının yanında 3 kapı daha var. Burada duran asker ortadaki kapıyı açmamanızı söylüyor. Onu dinleyin ve açmayın, çunkü kapının arkasında bu evrende kimsenin durduramayacağı kadar çok Droid var, hepsi size saldırmaya başlıyor.

Oyunun son savaşında Obi-Wan'ı yönetiyorsunuz ve karşınızda Momu var. Onu yok etmek imkansız gibi bir şey, ama hemen yakınınızda çok büyüük bir çukur var, amacınız Momu'yu bu çukura düşürmek. Force Push ile Momu'yu çukurun yanına kadar itin ve kılıcınızla birkaç büyük yara açın üzerinde. Sonra aniden bir Force Push daha kullanarak Momu'yu sonsuz çukurun dibi görünmeyen karanlığına gönderin. Geçmiş olsun...

Açıklamada yazılmamış çok yer kaldı, ama herşeyi adım adım yazmak için dergideki bütün sayfaları kullanmak gerekırdi. Bu yüzden basit bilmeceleri, sıradan çarpışmaları yazıya almadık. Takıldığınız yerler olursa, Lucas Art'ın Web sitesi 24 saat emrinizde. Beni aramayın, uyuyor olacağım. Hoşça kalın.

Cem Şancı.



FALLOUT 2. Bölüm

(Uyarı : Oyunu bitirmeniz için alternatif bir yol var. Eğer iyi silah kullanan bir karakteriniz yoksa, oyunu bu yolla bitirmek için Lockpick ve Science yeteneklerinizi şimdiden geliştirmeye başlamalısınız)

Acaba...

Ümitlerimin dirildiği bu an, benim için "İşe yılmadan devam!" anlamı taşıyordu. Ama kendimi hemen çölün öte tarafına atamazdım. Hem Vault 12 hakkında başka bilgiler de bu Hub adı verilen dev şehrin bir yerlerinde saklı olabilirdi. Bunun üzerine şehri adım adım gezmeye karar verdim. Kütüphaneden çıkıp Beth'in silah dükkanına girdim -GUNS yazan bina- . Şehrin geçmişini, konsülün ve üç tüccar grubunun öyküsünü dinlemek ilginçti, ama aradığım şey bu değildi. Beth'den kendimi savunmama yardımcı olabilecek silah ve cephane aldıktan sonra çıkıp Lorenzo'nun dükkanına bakındım, -FLC yazan bina- fazla bir şey yoktu, ben de çıkıp aşağıdaki ilan tahtasına bir göz attım. Yine önemsiz bilgiler! Karavanlara eskortluk için adam aranıyor, falan filan... Aradığımı bulmak için daha büyük oynamalıydım. Deputy Fry'ın beni uyardığı şu Decker, belki oradan bir şeyler çıkardı. Decker'ın yerine gittim. Decker'ın adamı Kane ile konuşup Decker'la görüşmek için izin aldım. Bilgi yoktu, ama Decker benden bir tüccarı öldürmemi istiyordu. Bir an kendimi aptal gibi hissettim. Vault 12 hakkında birşeyler ararken bir anda kiralık katil yerine konmuştum. Galiba suçlu bendim. Böyle bir batakhanede ne bekliyordum ki? Şimdi düşünmem gereken zavallı adamın hayatıydı; öyle ya, ben olmasam bir başkası yapabilirdi. Sorunun tek çözümü Decker'ın yakalanmasıydı. Ben de polis ofisine gittim ve Şerif Green'e Decker'ı ihbar ettim. Dahası şerif ve ekibine katıldım ve Decker'ın gizli ofisine yapılan baskında onlara yardımcı oldum. Sonuç hüzünlüydü. Decker ve adamlarının işi bitmişti, ama Deputy Fry'ı kaybetmiştik. Onu uzun süredir tanımıyordum, ama duyduğum acı çok, çok büyüktü.

Şehrin bu kısmında bana düşen bu kadardı. The Heights adlı bölgeye indim - soldaki yoldan aşağı - ancak burası sıkı korunuyordu ve belli ki Decker'ın benden öldürmemi istediği tüccar olan bitenden habersizdi. Nöbetçi Rick ile konuşmaya çalıştım, ama sonuç sıfıra sıfırdı.

Geri döndüm ve tüccarların bulunduğu bölgeye gittim -geri dönüp diğer yoldan aşağı inin- karşıma ilk çıkan nöbetçi, bu bölgede hastane ve su tüccarları olduğunu söyledi. Su tüccarlarının bürosuna girdim ve bir anda hayatımın en zor seçimlerimden birini yapmak zorunda kaldım. Konuştuğum kişi bana Vault 13 için bir miktar su sağlayabileceklerini söylüyordu. Vault'umun yerini herkesin öğrenmesi gibi korkunç bir tehlike vardı, ama ölü bir Vault'tansa yeri bilinen bir Vault bana daha cazip geldi. Hem belki Necropolis'de bir su çipi olabilir dediler. Necropolis'in ismi ürkütücüydü ve bildiğim kadarıyla orada yalnızca Ghoul denen zombileşmiş insanlar yaşıyordu,ama Hub'dan çıkınca gideceğim ilk yer olacağı kesindi. 2000 kredi ve Vault'umu bir süre daha idare edecek su tankları hazırdı bile. Bu da bana Necropolis'i araştırmak için zaman sağlayacaktı. İçim biraz olsun rahatlamış şekilde hastaneye doğru yola koyuldum.

İçerisi tuhaftı. Konuştuğum nöbetçi buradakiler hakkında iyi şeyler söylemedi. İçeridekiler hastaydı, ama sanırım hastalıkları kafalarındaydı. İçerideki odalardan birinde cübbeler içinde birini gördüm. Kendisiyle konuştuğumda bana katedralden, kutsal alevden filan söz etti. Ne dediğini bilmiyordum, ama içimden bir his yakında öğreneceğimi söylüyordu. Hastanede daha fazla zaman harcayamazdım, Downtown'a dönüp şehrin görmediğim son yerine gittim - polis merkezinin arkasındaki yola girin- Burası şehrin en berbat bölümüydü. Yasadışı satıcılar, hırsızlar, serseriler... Gezinirken evlerden birinde tutsak olduğunu sandığım bir adam gördüm. Kapıyı açtığımda beni elinde silahla karşılayanlara bakılırsa tahminim doğruydu. Kısa bir çatışmanın ardından adam kurtulmuştu, diğerleri ise... Neyse, bunu marifetmiş gibi yazmak istemiyorum, ama silahı ilk onlar çekti. Adam bana minnettar olduğunu ve Brotherhood of Steel'deki dostlarının bana yardımdan sakınmayacaklarını söyledi. Bir de şu Brotherhood'un ne olduğunu bilseydim! Aşağıya doğru devam ettim ve hayatımda gördüğüm en tuhaf kişiyle karşılaştım. Adı Harold'du ve yüzü artık bir insan yüzü değildi. Bana Dr. Ric-



hard Grey adındaki arkadaşıyla çöle yaptığı geziden, mutant dediği yaratıkların elinden nasıl kaçtığından ve daha bir dolu şeyden söz etti. Böylesine ilginç bir öykü dinlememiştim. Daha fazla kalıp dinlemeyi isterdim, belki başka bir zaman... Gerçi döndüm, ama tam Downtown'da polis merkezinin önünde Irwin adlı bir adam evini haydutlardan kurtarmam için yardım istedi. Galiba böyle şeyler hep beni buluyor. Ona yardım ettim, şimdi evinde mutlu mutlu yaşıyor olmalı, karşılık olarak verdiği ekipmanlar için ona teşekkür ettim ve Hub'dan ayrılıp Necropolis'e doğru yola çıktım. Artık yatmalıyım. Yarınki yolum uzun ve hava çok sıcak...

12 OCAK

Bugün inanılmaz şeyler oldu. Necropolis'e ilk vardığımda Ghoul'ların çok tehlikeli olduklarını düşündüm ama onlar kendilerini rahatsız etmeyenlere dokunmuyorlar, bunu çabuk öğrendim. Eğer burada bir su çipi varsa Vault'umda olduğu gibi yerin altında bir yerlerde olmalıydı. Ben de ilk gördüğüm kanalizasyon kapağını kaldırıp içeri girdim. İçerisi karanlık, pıs kokulu ve farelerle doluydu. Tabii ki caymam için yeterli değildi. Yola devam ettim -bir üst ekrana geçin-kanalizasyonda ilerlerken bir grup Ghoul'a rastladım. Biri benden ateş etmememi istedi. Sonradan liderleri olduğunu öğrendiğim bu Ghoul, Necropolis'de iki tip Ghoul'un olduğunu, Set yönetimindekilerin kendilerine eziyet ettiğini söyledi. Ve en önemlisi SU ÇİPİ! Kuzeyde eski bir su çipi varmış. Muhteşem! Her şey benim için çok iyiydi. Ta ki Ghoul lideri konuşana dek: "Eğer çipi alırsan hepimiz öleceğiz!" Seçme şansımın olmadığını düşünüyordum kı bana kanallarda bozuk su pompasının bir parçasının bulunduğunu ve onunla pompayı onarabileceklerini söyledi. Artık hem Vault 13'ü hem de Necropolis'i kurtarmak bana kalmıştı. Sırada ne vardı, dünyayı kurtarmak falan mı?! Yola devam! - bir üstteki ekrana gidin ve merdivenden yukarı çıkıp Watershed bölgesine ulaşın - tekrar yukarı çıktığımda gördüğüm bina su pompasının bulunduğu yer olmalıydı. Binaya girdim ve arka odalardan birinden aşağı inen merdivenleri kullandım. Merdiven bir kat daha aşağı iniyordu, yerin altındakı ikinci kata indim ve onu gördüm! Vault'u! Tabii, şu ana kadar Necropolis'in bir Vault üzerine kurulmuş olabileceğini hiç düşünmemiştim. Tıpkı benimkindeki gibi bir kapıdan içeri girdim. İlk ve ikinci katlarda sadece Ghoul ve fareler vardı, ama üçüncü kata indiğimde çalışır durumdaki bilgisayarların birinde su çipi beni bekliyordu. Vault'um kurtulmuştu ! Sıra Necropolis'deydi. Geri dönüp kanalları aramaya başladım. Uzun sürmedi, kayıp pompa parçasını da bulmayı başardım - daha önce bulunduğunuz kanallarda sağ üste doğru ilerlediğinizde yerde "Junk" adlı parçayı göreceksiniz - biraz uğraştıktan sonra pompayı tamir etmeyi başardım - Junk'ı elinize alın ve pompa üzerinde kullanın, birkaç kez denemeniz gerekebilir - benı bekle Vault'um, az, çok az kaldı...

23 OCAK

Vault'a varır varmaz üçüncü kata indim. "Overseer" beni kahraman gibi karşıladı. Neler öğrendığimi görmek için Pipeboy 2000'den okuduğum holodiskleri incelemek için biraz zaman istedi. Sonuç pek de iç açıcı değildi. Birileri Harold'un bahsettiği mutantlardan üretiyordu ve bu üretim normalin çok üzerindeydi. Overseer benden mutantların kaynağını ve onu üreten gücü bulup imha etmemi istiyordu. Daha yeni gelmiş olmama karşın görevi düşünmeden kabul ettim. Dış dünyanın görkeminin yanın da Vault'ta bunca yıl yaşadığım ortama geri dönmek cazip gelmemişti doğrusu. Kahraman olmak güzel olabilirdi, ama üç katlı bir binada kahraman olmaktansa koca bir dünyada dostum Ian ve köpeğim Dogmeat'le sıradan biri olurum daha iyi!

8 ŞUBAT

Araştırmalarıma şu gizemli kardeşlikten başlamak uygun olabilirdi. Binanın yeryüzünde tek bir girişi vardı ve burası iki nöbetçi tarafından sıkı sıkıya korunuyordu. Üye olabilmek için geçmem gereken bir sınavdan söz ettiler. Glow adı verilen bir kratere gidip orada olduğuma dair bir kanıt getirmeliymişim. Kapıdaki Cabbot ve yanındaki Paladin'den detaylı bilgi aldıktan sonra Glow'a doğru olan yolculuğuma başladım. Glow'a gitmeden önce eğer yanınızda yoksa ip, Rad-X adlı radyasyon koruyucu ilaç ve Rad-Away adlı radyasyon giderici ilaçtan biraz bulmanız gerekiyor.

26 ŞUBAT

Bu sabah Glow'a vardım. Dünyanın öteki ucunda bir yer. İçeri girmeden Ian, Dogmeat ve kendim için aldığım Rad-X'leri kullandım. Radyasyona karşı korunmadan buraya gırmek delilik. Aşağı indim - ipi kraterin kenarına bağlayın - aşağı katta dolaplarda işime yarayacak pek çok eşya vardı,



ama asıl dikkatimi çeken yerde yatan Brotherhood of Steel üyesiydi. Onu parlak zırhından tanıdım. İhtiyacım olan şey, bir teyp kaseti ve bir güvenlik kartıydı. Aramalarıma alt katlarda da devam ettim -bilgisayara girip sistemi kapatın, sarı giriş kartını kullanıp sistemi açın; aynı şekilde alt katlarda bulacağınız kırmızı ve mavi kartları kullanarak aşağıdaki katlara inebilirsiniz mutantlar hakkında tek satır bilgi bile yoktu. Daha uzun süre burada kalmak tehlikeli olabilirdi. Geri dönüş yolunda Brotherhood'u düşünüyorum. Acaba nasıl bir yer ve acaba bu yeni üyeyi nasıl karşılayacaklar?

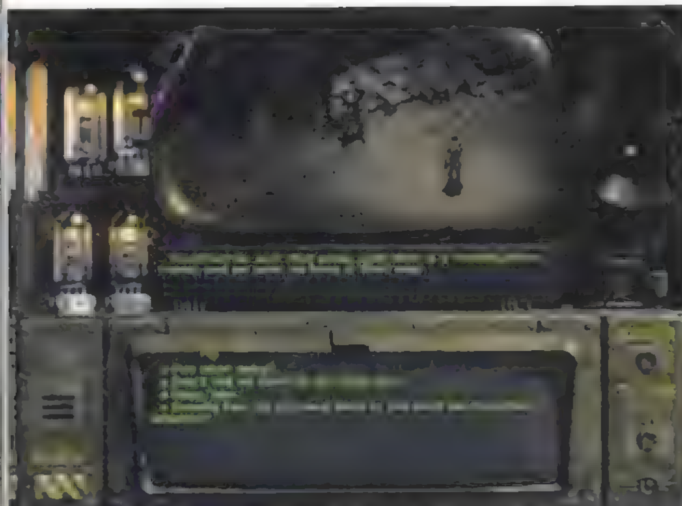
17 MART

Brotherhood'un içini ilk görüşüm. Girişte daha önceden gördüğüm nöbetçiler duruyordu. Biri bana kapıyı açtı ve içeri girdim. İlk katta asansörden iner inmez bir nöbetçiden bilgi aldım. Burası nükleer savaş sonrasında insanların kendilerini savunmak için kurdukları bir organizasyon. İki





tür üyeleri var: Scribelar ve Paladinler. Scribelar bilimsel araştırma ve silah dizaynı yaparken, Paladinler de silah kullanma ve Brotherhood'u koruma konusunda uzmanlar. Koridorun sonunda Michael ve Thalus'u gördüm. Michael malzemeden sorumlu eleman, Thalus ise yakın dövüşte uzman biri. Beni görür görmez Hub'da kurtardığım dostu için teşekkür etti ve "Ne dilersen dile!" dedi. Ben de Brotherhood'un özel zırhı "Powered Armor" sahibi olmak istediğimi söyledim. Sonuçta benim de zorlu görevim sırasında korunmak için diğer üyeler gibi parlak ve çok güçlü bir zırhım oldu. Michael'dan silah ve cephane ihtiyacımı da karşılayıp Paladinler'in lideri Rhombus'la görüştüm, ardından alt katlara indim - Rhombus'la konuşup Boneyard hakkında bilgi alabilirsiniz, ama sakın odasına girmeyin, kapıyı açıp dışarıda bekleyin, yoksa çok öfkeleniyor ve sizi kovuyor- ikinci katta bana ayrılmış bir oda vardı ve odadaki dolabıma fazla eşyalarımı bırakıp oda arkadaşımla biraz lafladım. Üçüncü katta ise yüksek bir ücret karşılığı insanın fiziksel ya da zihinsel yeteneklerini geliştiren ameliyatların yapıldığını öğrendim. Ancak asıl görmek istediğim kişi dördüncü kattaydı. Maxson, yani Brotherhood'un başkanı. Kuzeye giden bir grup öncü birliğin başına gelenleri öğrendiğimde mutantların yeri hakkıda kafamda bir fikir oluşmuştu bile. Araştıracağımı söyleyip Brotherhood'dan ayrıldım. Ancak niyetim önce beni neyin beklediğini bilmediğim kuzey çöllerinde vakit kaybetmektense güneye, Boneyard'a gitmek.



24 MART

Boneyard Hub kadar büyük bir yer değil. Şehir, regülatör adı verilen nöbetçilerin korumasında. Hepsi Zimmerman adında bir adama bağlı. Şehrin aşağılarında çadırında yaşayan Sammael adlı bir izci kuzeyde Followers of the Apocalypse ve güneyde Children of the Cathedral adlı iki organizasyondan söz etti. Konuşmanın ardından Zimmerman'ı görmenin yararlı olabileceğini düşündüm. Zimmerman'ın evini bulmak zor olmadı - girişe yakın, soldaki ev – Zimmerman'ı gördüğümde öfke içindeydi. Balades adlı bir çetenin oğlunu kaçırıp öldürdüğünü söyledi ve benden çetenin reisini bulup intikam almamı istedi. Neden herkes bana kiralık katil muamelesi yapıyor? Bu üç oldu! Ama durumda bir gariplik var gibiydi. İşi kabul ettim, ama içimden bir his acele etmememi söylüyordu. Bladeler'in yerine vardığımda - Boneyard'da ana ekrandan yukarı çıkıp yeşil alana girin - bir çeteden çok zavallı bir grup insanla karşılaştım. Bir çete bile olamayacak kadar yoksuldular. Liderleri bir kadındı. Hemen silahımı çekmedim, önce onunla konuşmalıydım, hem ben yargıç değildim. Olanları duyunca bir anda deliler gibi bağırmaya, Zimmerman'ın oğlunu çok sevdiğinden ve onu gerçekte regülatörlerin öldürdüğünden söz etti. İnandırıcı gibiydi, ama yeterli değildi. Ama bana uzattığı bantta her şey apaçık kaydedilmişti. Olanlar beni de oldukça öfkelendirmişti. Zavallı çocuğun ruhunu huzura kavuşturmak için yapacak bir şeyler olmalıydı. Bana Gun Runners adı verilen silah satıcılarının kendilerine yardım edebileceğini söylediğinde kendimi dışarı attım. Gun Runners'a ulaşıp Bladeler'i regülatörlerle mücadele edebilecek duruma getirmeliydim. Gun Runners -sağdaki ekrana geçin, tekrar sağa devam edin radyoaktif bir maddeyle çevrili bir birikintinin ortasına kurulmuştu. Köprü başındaki nöbetçiyle konuşup içeri girdim ve binanın içindeki satıcılarla konuştum. Yardım etmelerinin ancak Deathclaw adı verilen tuhaf yaratıkların yoldan çekilmesi ile mümkün olacağını söyledi. Teklifini kabul ettim. Geri döndüm - bir önceki ekran - ve nükleer savaşın ürettiği tuhaf bir hayvanla savaşırken buldum kendimi. Sadece bir hayvan olması beni rahatsız ediyordu. Suçu yoktu, ama yapmam gerekliydi. Onlarla dövüştüğüm harabelerde yerde bir kapı buldum. Aşağı indim ve anne Deathclaw ile yumurtaları vurdum. Geri dönüp Gun Runners'a vardım ve yardım için anlaştım. Bladeler'in karargahına gidip önce Zimmerman'la konuşmak istediğimi söyledim.

Teybi ona verdiğimde öfke ve şaşkınlıktan kıpkırmızı oldu, ama uzun sürmedi, regülatörlerin bir kurşunu onu gerçeği öğrendikten kısa süre sonra çok çok uzaklara gönderdi.

Artık büyük çatışma başlamıştı. Çatışma değil, bir savaştı bu... Tüm kasaba regülatörlere saldırıyor, regülatörler de etrafa kurşun yağdırıyorlardı. Yavaş yavaş sesler hafiflemeye, regülatörlerin silahları susmaya başladı. Her şey sona erdiğinde çevreye bakındım ve...

...sadık dostum Ian'ı kanlar içinde gördüm...

Shady Sands'den ayrıldığımız o günden beri sayısız yerde hayatımı kurtaran dostum, benim yüzümden vurulmuştu. Belki onu hiç yanımda götürmemeliydim. Belki Shady Sands'de kalıp mutlu olacaktı. Belki yıllarca daha yaşayacaktı... Belkiler zihnimi kanatıyordu, acı çekiyordum, çok fazla acı... Sevgili dostum Ian, tanımadığın bu adamın peşinden koştun, ona hep yardım ettin, şimdi bu adam seni özlüyor, senin için ağlıyor... Hoşçakal...

Burada daha fazla durmak istemiyorum. Ian'ı alan bu yerden hemen uzaklaşıyorum, eminim kuzeyin çöllerini bedenime çektireceği acılar Ian'ı kaybetmenin yanında hiçbir şey değil....

Askeri üs Brotherhood'un tam kuzeybatısında yer alıyor, ama oraya varmadan önce bir iki adet dinamit ya da plastik patlayıcı bulundurun.

6 NİSAN

Günlerdir çölde yol alıyorum. Ama bugün yorgunluğuma değen bir sonuç alabildim. Mutantların gizli askeri üssünü buldum. Kapıdaki karşılama ekibini atlattıktan sonra birinin

üzerinden çıkan telsizi kullanarak içerideki bir grup mutantı uzaklara bir yere yolladım - telsizi elinize alıp kullanın ve yardım çağrısı yapın - ardından yine nöbetçilerin üzerinden çıkan holodiskten giriş kodunu öğrenip kapıdan içeri girdim. Ortalık mutant kaynıyordu, güvenlik engelleri de cabası -kırmızı ışınlardan hasar alarak geçebilirsiniz, ama yeşil ışınları patlatıcı kullanarak aşmak zorundasınız, patlayıcıları idareli kullanın, kırmızı ışınlardan geçerek gidebileceğiniz bir yer için boşuna patlayıcı kullanmayın - içerideki çatışmada Ian'dan sonra en yakın olduğum varlık, köpeğim Dogmeat mutantlar tarafından vuruldu. Artık yapayalnız bir insandım ve kaybedecek hiç bir şeyim kalmamıştı. Gözümü karartıp içeriye doğru ilerledim. Bilgisayarın yanındaki koruma ışınını havaya uçurup bilgisayara girdim - bilgisayarın üzerinde Scienc yeteneğinizi kullanın - ayarlar ile oynayarak güvenlik robotlarının hareket ve algı seviyele rini en düşüğe indirdim ve sadece iri ziyaretçilere karşı duyarlı olmalarını sağladım. Ikinci katta da da küçük bir mutant ordusu beni bekliyordu, ama işe yarar bir şey yoktu. Üçüncü kata inip koruyucu ışını patlattım. Ama artık patlayıcım kalmamıştı ve sorunun kaynağına bir an önce ulaşmalıydım. Dev mutanttan beni efendiye götürmesini istedim.

Efendinin söyledikleri dehşet vericiydi. Savaş sonrasında FEV adı verilen bir virüsün insanların bir kısmını mutant haline getirdiğinden ve Children of Cathedral'in mutantları tanrı gibi gördüğünden söz etti. İnsan ırkının tamamını mutant yapmayı amaçladıklarını, ama savaş sonrası dışarıda kalanların direnç kazandıklarını söyledi. Biz, Vault'larda yaşayanlar ise "Prime normal"ler olarak uygun deneklermişiz. Benden Vault'umun yerini söylememi istedi. Direndim ve kaçtım -tam iri mutant size vuracakken ilerleyin, peşinizden gelecektir, tabana kuvvet kaçın ve arayı iyice açınca silahınızı çekin -güvenlik robotları neyse ki devre dışıydı ama mutantlar beni fazlasıyla uğraştırdı. Çarpışmanın ardından geri döndüm ve efendinin önünde durduğu dolaplardan birinden patlayıcı, elektronik kilit açıcı ve ne işe yaradığını anlayamadığım bir anahtar aldım - bu eşyalar çok ama çok önemli! - ilerledim ve bir güvenlik kalkanı arkasında bilgisayar başında çalışan bir sürü adam gördüm - sol üst - kalkanı havaya uçurdum ve içeri girdim. Adamlar efendinin sağ kolunu öldürdüğümden ve kutsal alevden bahsederek havaya uçtular. Tuhaf şeyler oluyordu ve anladığım kadarıyla gerçek efendi uzaklarda bir yerlerdeydi. Belki de katedralde... Oyalanacak zaman yoktu. Adamların birinin üzerinden çıkan güvenlik kartını ortada duran bilgisayara soktum ve ussü üç dakika içinde imha konumuna getirdim - Display Security Codes seçeneğini seçip üsse imha emrini verin - şimdi hızlı olmalıydım. Kat üç, kat iki, kat bir ve artık dışarıdaydım. Hızla koşup uzak bir yere saklandım. Kısa sürede üs, mutant üretim merkezleri ve mutant ordusu tarih olmuştu.

Yapacak son bir iş kalmıştı...

20 NİSAN

Katedralin önündeydim. - katedral Boneyard'ın tam güneyinde kapıdaki adam Morpheus'la konuşmam gerektiğini söyledi. İçeriye girdim ve Ton ile konuşup katedral üyelerinin taktığı kırmızı armalardan edindim. Armayı biraz evirip çevirdiğimde bunun bir anahtar olduğunu fark etmem güç olmadı. Armayı kullanıp merdivenlere ulaşan kapıyı açtım ve nöbetçileri atlatarak dördüncü kata çıktım. Morpheus dördüncü kattaydı, bana pek dostça davranmadı. Nöbetçileri ve kendisiyle dövüşmek zorunda kaldım,ama masum insanlara yaptıklarını düşününce suçluluk duygum hafifledi. Morpheus'un üzerinden çıkan siyah armayı alıp en alt kata indim ve bodrum katına açılan kapıyı bu armayı kullanarak açtım. Aşağı kata indim. Yolun sonunda üzerinde anahtar delikleri olmayan bir kapı vardı. Yandaki kitaplığı biraz kurcalayınca kapı açıldı ve efendinin muhafızlarından biri garip iki hayvanla karşıma çıktı. Onları atlatıp içeriye girdim ve bir dolu muhafızdan sıyrılıp girişi buldum. Burası da bir Vault'tu, ama bildiklerimden çok farklı... İkinci katta gör düklerim beni dehşete düşürdü ! Burası deneylerin yürütüldüğü merkezlerden biriydi. İkinci katta hücrelerinde hapis birçok insan vardı. Onları kurtardığımı sandım, ama hepsi feci şekilde havaya uçtular. Her şeyin kaynağına çok yakın olduğumu biliyordum. Üçüncü kata indim. Deney odasındaki bir kapıyı açtım - sağ alttaki odada sağ duvardaki kapı karanlıktı ve terliyordum. Zihnim kavruluyordu. Delice korkuyordum. İçeri girdim ve onu gördüm...

Efendiyi...

Burada onun hakkında tek satır bile yazmak istemiyorum, bu bile beni ölesiye korkutuyor. Tek bildiğim onu vurduğum ve kendimi dışarıya attıktan sonra her şeyin havaya uçtuğu. Hepsi bu.



Artık mutantlar ve efendileri yok, artık yaşamlarımız kurtuldu, artık her şey yoluna girdi. Vault 13'e geri dönüyorum, Overseer beni gördüğüne çok sevinecektir herhalde. Herhalde bana bir kurtarıcı gibi davranacak. Çok heyecanlıyım, yarın neler olduğunu seninle paylaşacağım günlüğüm...

(PS: 3. katta arkada kilitli bir kapı var. Eğer elektronik kilit açıcıyı bu kapıda kullanırsanız, açıp asansöre girebilirsiniz. Asansör de kilitli. Onu da normal Lockpick yeteneğinizle açmanız gerekiyor. Dördüncü kata inip iki nöbetçiyi aşarsanız, bir nükleer bomba ve ona bağlı bilgisayarı göreceksiniz. Askeri üste bulduğunuz anahtarı bilgisayarda kullanın. Geri sayım başlayacak ve böylelikle efendi ile yüzleşmeden katedralden çıkıp oyunu bitirebileceksiniz. Daha önce de söylediğim gibi, bunların tümü yalnızca bir yoldu. Önünüzde sayısız yol var, keyfini çıkartın !)

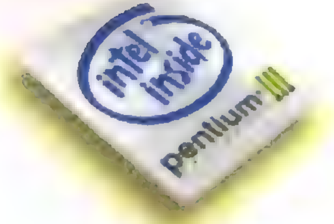
Batu Hergünsel &

Gökhan Habiboğlu

quedrus@pmail.net & valence@pmail.net



İşlemcinizi Değiştirin!



İşlemciler giderek daha hızlı ve daha ucuz hale gelirken, sizin emektar düldülü yepyeni bir işlemci ile değiştirme fikrine nasıl karşı koyabilirsiniz? Ama işlemcilerin bilgisayara takılması, o kadar da kolay bir işlem değil. Level bu işlemci değişiminin altından nasıl kalkacağınızı ve rüya makinenizi nasıl oluşturacağınızı adım adım anlatıyor...

UYARI: Eğer bilgisayar kasasının içindeki parçalar sizin için hiçbir şey ifade etmiyorsa, işlemcinizi tek başınıza Upgrade etmeyi düşünmeyin bile. İşlemci değişimi zor bir işlemdir ve bazen işler beklemediğiniz kadar ters gidebilir. Sonra uyarmadı demeyin.

ADIM 1 – Bilgisayarınızı inceleyin

İşlemcinizi değiştirmeyi düşünmeden önce, sisteminizdeki anakartın, işlemcinin ve belleğin türünü iyice öğrenmeniz gerekiyor. Bunlardan en önemlisi anakartınızın işlemci soketinin ne tür olduğudur. Slot 1, Pentium II ve III'ler ile ilk çıkan Celeron'lar için kullanılan ve işlemcinin Chip değil de, bir ekran kartı gibi blok halinde yan olarak anakarta sokulduğu işlemci girişidir. Socket 7 ise Pentium MMX, AMD K6-2 ve K6-III'ler için kullanılan sadece işlemci Chip'inin bulunduğu giriş tipidir.
Bundan sonra anakartınızın kullandığı Chipset'inin ne olduğunu öğrenmelisiniz; anakartınızın Chipset'i hangi işlemciler ile uyumlu olduğunu belirler. Örneğin fiziksel olarak Pentium III işlemcisi 440LX Chipset'i kullanan bir anakarta girer, ama çalışmaz, çünkü uyumlu değildir. Aynı şekilde, K6-2'yi de eski bir Pentium sisteme takabilirsiniz—ama sadece takabilirsiniz, anakart büyük ihtimalle K6-2'yi desteklemeyecektir. Anakartınızın hangi işlemcileri desteklediğinden emin değilseniz, anakartınızın el kitapçığına bakın veya en iyisi anakart üreticisinin sitesine bakın, büyük ihtimalle uyumlu işlemcilerin bir listesini bulacaksınız. Bazı özel durumlarda eski anakartlar ufak bir BIOS Upgrade'i ile yeni işlemcilerle uyumlu hale gelecektir (mesela ABIT BH6'nın Pentium III'leri desteklemesi).

ADIM 2 – Upgrade Tavsiyelerimize Bakın

350 MHz veya daha hızlı Pentium II'ler: Bu işlemciler 100 MHz veri yolu hızında çalışırlar, bu nedenle sizin için en iyi seçenek bir Pentium III olacaktır.

233 ile 333 MHz arası Pentium II'ler: Şu anki sisteminiz bu işlemcilerden birisine sahipse, bize kulak verin. Bu işlemciler 66 MHz sistem veri yolu ve belleği hızında çalışırlar, yani sizin için en ideal Upgrade seçimi bir Celeron işlemci olacaktır. Celeron'u alırken Slot 1 için olduğundan emin olun, çünkü Slot 1 Celeron'ların 433 MHz hıza kadar olanları şu an piyasada mevcut. Bunu özellikle belirtmemizin sebebi, Intel'in Celeron'ları bir süredir Socket 370 için üretiyor olması ve bu işlemcilerin PII anakartlar ile uyumlu olmaması.

K6-2: Çoğu K6-2 sistemler de 100 MHz hızda çalışırlar; daha hızlı bir K6-2 veya K6-III işlemci sizin için uygun olacaktır.

Pentium, Pentium Pro ve Pentium MMX'ler: Bu sistemlere sahip olanlara oldukça taşlı yollar görünüyor. Anakartları hiçbir şekilde yeni işlemcileri desteklemediğinden işlemci ile birlikte yeni bir anakart da almak durumundalar. Tabii yeni anakartlar ATX olduğundan kasalarını da değiştirecekler. Eski ekran kartı ve sabit-disk gibi parçaları bu yeni sisteme takmak, yeni ve hızlı işlemcinizden maksimum performans almanızı engelleyecektir. Bu nedenle sizler için en iyi seçenek eski bilgisayarınızı satıp gücünüzün yeteceği en iyi sistem parçalarını seçmek ve yeni bir bilgisayar satın almak.

DİKKAT: Bundan sonraki adımları bilgisayar donanımından anlamayanların uygulamaması gerekir. Eğer yeterli bilginiz yoksa, Upgrade işlemini yetkili bir servise bırakmalısınız.

ADIM 3 – Bilgisayarın İçini İnceleyin

Önceki iki adımda gerekli olan araştırmaları yapmış dahi olsanız, kasanızın içini açıp içeride neler olup bittiğini anlamaya çalışmalısınız. Örneğin bazı anakartlarda işlemci kesinlikle erişilemeyecek bir noktaya yerleştirilmiş olabilir ya da kasanın içindeki soğutma sistemi hızlı olduğu için daha çok ısınacak olan yeni işlemciniz için yetersiz olabilir. Bu gibi durumlarda Upgrade işlemini yetkili servise bırakmanız daha doğru olacaktır.



ADIM 4 – İşlemcinizi Satın Alın

Upgrade olayının en sevimsiz anı. O kadar çalışıp kazandığınız paracıklarınızla bilgisayarınıza yeni bir kalp satın alın. Eee, ne yapalım, gulu seven dikenine katlanmak durumunda.

ADIM 5 – Sisteminizi Hazırlayın

İşlemci değişimi zor ve tehlikeli bir işlemdir, bu yüzden "bana bir şey olmaz"ı bir kenara bırakıp sisteminizdeki önemli bilgilerin yedeğini alın. Ayrıca bilgisayarın içindeki herhangi bir parçaya dokunmadan önce vücudunuzdaki statik elektriği herhangi metal bir cisme dokunarak boşaltın ve bilgisayarın içiyle haşır neşir olduğunuz surece yünlü kazak gibi statik elektrik depolayan giysiler giymeyin. Son olarak, anakartınızın BIOS'unu güncelleyin, yeni işlemciyi desteklemek için yeni BIOS versiyonu gerekebilir.

Bütün bunları yaptıktan sonra esas işe başlayabiliriz. Bilgisayarınızı kapatın, bütün kabloları sökün ve kasayı açın. Anakart yan yatacak şekilde kasayı bir masanın üzerine yatırın.

Şimdi anakartınızın el kitapçığını alın ve yeni işlemcinin saat çarpanını ayarlayın (Clock Multiplier). Çoğu anakartta Jumper'lar aracılığı ile yapılan bu işlem, bazı anakartlarda BIOS'tan menü yardımıyla yapılabiliyor. Saat çarpanı ne derseniz, saat çarpanı sistem veri yolu hızı ile çarpılınca işlemcinizin hızını verir (Clock Multiplier X System Bus Speed = CPU Speed). Mesela 266 MHz bir Pentium II'nin saat çarpanı 4.0'dır (4 X 66 = 266). 400 MHz Celeron'un 6.0'dır (6 X 66 = 400)

AMD K6-2 ve K6 III sisteme sahip olanlar işlemci voltajını da ayarlamak durumundalar. Celeron ve Pentium II/III sistemler bunu otomatikman yapar. Bazı durumlarda FSB (Front Side Bus – Ön Veri Yolu) hızını da değiştirmeniz gerekebilir. Bu üç değerin de doğru olduğunu iki-üç kere kontrol edin (saat çarpanı, işlemci voltajı ve FSB hızı) ve bir sonraki adıma geçin.

MERAKLISINA NOT: Overclock nedir deyip duranlar, Overclocking dediğimiz olay işte bu FSB hızının ve saat çarpanının normalden daha yüksek değerlere getirilip sistemin bu şekilde çalıştırılmasıdır

ADIM 6 – Eski İşlemcinizi Sökün

Belki inanmayacaksınız ama işlemci değişiminin en zor adımıdır işlemciyi sökmek. Öncelikle işlemcinin üzerindeki fan ve ısı emiciyi sökmelisiniz, tabii işlemciyle bütünleşik değillerse. Ondan sonra işlemcinin kendisini sökmeniz gerekir. Slot 1 işlemcilerde birkaç vidayı sökmeniz ve işlemciyi yavaşça ileri geri hareket ettirerek yerinden sökmeniz gerekir. Socket 7 işlemcilerde ise, işlemci yuvasının yanındaki minik kolu tutup kendinize doğru çekin ve serbest kalan işlemciyi yuvasından çıkartın. Eski işlemcinizi antistatik torba içine koyup bir kenara kaldırın.

ADIM 7 – Yeni İşlemciyi Takın

Yeni işlemcinizi takmak için yapmanız gereken, eskisini sökmek için yaptıklarınızı tersten takip etmek. Yalnızca işlemcinin üzerindeki Pin 1 işaretini, işlemci yuvasındaki Pin 1 ile denk düşürmeniz lazım, bu özellikle Socket 7 işlemcilerde çok önemlidir. İşlemciyi sağlam bir şekilde sisteme taktıktan sonra, işlemci fanını güç kaynağına bağlayın. Eğer yeni işlemci eskisinden yüzde 50 daha hızlı ise, soğutma amacıyla kasanın içine ikinci bir fan takmak isteyebilirsiniz.

BİLGİSAYARINIZI AÇMADAN ÖNCE:

1- İşlemcinin doğru bir biçimde ve sağlam olarak yuvasına oturduğuna emin olun.
2- İşlemci fanının ve ısı emicinin doğru biçimde yerleştirildiğini iki kez kontrol edin.
3- Saat çarpanı, işlemci voltajı ve FSB hızının doğru ayarlandığını ÜÇ kez kontrol edin.

Bütün kontrolleri ikişer kere yaptıktan sonra bilgisayarınızı açmaya hazırsınız demektir. Şimdilik kasa kapağını açık bırakmanızı tavsiye ediyorum, eğer herhangi bir şey ters gittiyse tekrar kasayı sökmekle uğraşmayın. Bilgisayarı açtıktan sonra açılış ekranının yeni işlemciyi doğru olarak göstermesi gerekiyor. Eğer gösteriyorsa, yeni işlemciniz hayırlı olsun. Göstermezse, sorunlarla ilgili bölüme bakın.

OLASI SORUNLAR

☛ Bilgisayarım hiç açılmıyor

Büyük ihtimalle işlemcinizi yerine doğru şekilde yerleştirmemişsinizdir. Bu özellikle Slot 1 işlemcilerde olur; işlemciyi dikkatli ama daha güçlü bir şekilde yuvasına ittirin. Eğer bunun üzerine bir şey değişmezse; FSB hızı, saat çarpanı veya işlemci voltajını yanlış ayarlamışsınız demektir. Tekrar kontrol edin.

☛ Açılışta yanlış işlemci hızı gözüküyor

FSB hızı veya saat çarpanını yanlış ayarladınız. Veya düşük bir ihtimal ama anakartınız yeni işlemcinizi desteklemiyor olabilir.

☛ Bilgisayarım bir süre çalışıp kilitleniyor

Sorun büyük ihtimalle bilgisayarın içinin yeni işlemciyle yeteri kadar soğutulmamasından kaynaklanıyor. Isı emici ve fanın doğru bir şekilde yerleştiğinden emin olun ve en yakın yetkili servise gidip kasanızın gerekli noktalarına yeni fanlar takın.

Sinan Akkol

LEVEL Ekonomi Ödülü

Inca Conexant 56K Modem

Modemlerde kulalnılmak üzere üretilen Conexant firmasının yeni çipini kullanan bir modem olan Inca Conexant 56k Internal Modem tahminlerimizin çok üzerinde bir sonuç verdi. Modemin kurulumundan kullanımı na kadar herşeyi büyük rahatlıkla halledilebiliyor. Modemle birlikte gelen sürücü ve yazılım CD'si geliyor diğer Inca modellerindekilerle hemen hemen aynı. Oldukça iyi hazırlanmış olan bu CD'de bir kullanıcı için gerekebilecek bütün programlar ve Bitware programının tam sürümü mevcut . Modem ile ilgili sürücü ve programlar sizin seçimleriniz dahilinde otomatik olarak yükleniyor. Inca Conexant 566000 Modem'in fiyatı da oldukça iyi, özellikle de kullanıcıya sunduğu performans gözönünde bulunduruldugunda.

Bir modem incelemesinde daha önce söylenmemiş birşeyler bulabilmek için ya modemin çok çok özel olması ya çok yazarın çok yaratıcı olması gerekir. Inca Conexant modem de çok çok özel bir parça değil, ama performansından fazlasıyla memnun kaldığımızı soyleyebiliriz. Yaptığımız hiçbir bağlantıda hızımız 48000 bps'den aşağıya düşmedi ve çoğunlukla 511000 bps hızda bağlantı sağlandı. Hatta bu ay incelediğimiz Ultima Online'ı da bu modem üzerinden oynadık, yani aşırı veri transferi gerektirmeyen multiplay oyunlarda Inca Conexant 56600 Modem'i kullanabilirsiniz. Modemin tek eksiği, kurulum kitapçığı. Bunun haricinde Inca Conexant 56600 Modem'in şimdiye kadar incelediğimiz modemler arasında üst sıralarda kendisine iyi bir yer edindiğini söyleyebiliriz

Firma:
Pasifik Bilgisayar

Tel:
Pasıfık (212) 212 88 65

Fiyat:
30 $+KDV



LEVEL Ekonomi Ödülü

INCA Savage4

Geçen ay incelediğimiz Creative Savage 4 Blaster'ın ardından ikinci Savage 4 kartımızı da inceliyoruz.

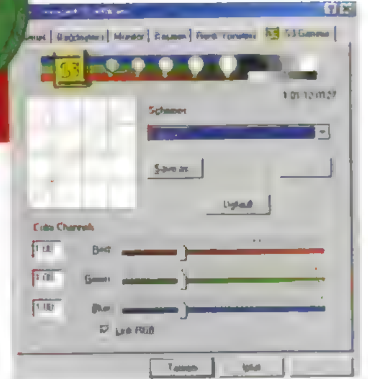
Savage 4'ün diğer 3D işlemcilerini kullanan ekran kartlarından birçok yönden eksiği olduğu söyleniyor. Ama bıze sorarsanız, Savage 4 işlemcili kartlar ortalamanın üzerinde bir performans istemeyen oyuncuların ihtiyaçlarını karşılayabilecek kapasitede. Bu ay incelediğimiz INCA Savage 4'de buna istisna değil ve bu kart tan oldukça memnun kaldığımızı söyleyebiliriz.

INCA Savage 4, 32 bit renk derinlığindeki oyuları tam performansla gösterebiliyor. Özellikle Shadowman ve Quake 3 ile yaptığımız testlerde, geçen ay incelediğimiz Savage 4'te karşılaştığımız grafik problemlerinden hiçbir ile karşılaşmadık. Bunun sebebi kartın mimarisi veya sürücülerden kaynaklanan problemlerin INCA'da daha çok optimize edilmiş olması olabilir.

Savage4'te bulunan S3 Texture Compression özelliği sayesinde, destekleyen oyunlarda aşırı bir grafik güzelleşmesi oluyor. S3TC sayesinde, oyunlarda kullanılan doku kaplamaları normalin altıda biri kadar az yer kaplayacak şekilde sıkıştırılabiliyor. Böylece oyunlarda normalden altı kat fazla detaylı dokular kullanılabiliyor. Resimler: (Didem "o" yazan resimler sola, "s" yazanlar sağa gelecek) Ayrıca, Bump Mapping özelliği sayesinde yüzeylerdeki kabartmaları gerçekçi bir şekilde modelleyebiliyor.

Diğer kartlarda yazılımsal olarak sağlanan Bump Mapping yani kabartılı yüzey efektleri, Savage4'ün içinde bulunan bir özellik. Bump Mapping giderek daha fazla oyunda kullanılmaya başlandı ve kullanıldığı oyunları diğerlerinden ayıracak kadar farklılık sağlayan bir efekt.

INCA Savage4 ile beraber iki CD geliyor. Birinci CD'den içinden referans sürücüleri ve gerekli programlar çıkıyor, ama birçok yeni kartla beraber verilen ekran kartını overclock yapmaya yarayan bir program ne yazık ki yok. Sadece Windows'un ekran ayarları menüsüne monitörün gamma



ayarlarını yapmaya yarayan bir prog ram ekleniyor. Bunu kartın ufak bir eksiği olarak görebiliriz. Kartla beraber gelen ikinci CD ise piyasada bulabileceğiniz King of Games serisinden bir oyun pakedi. Sin, Bio Freaks gibi tamamen 3D oyunlardan oluşan bu pakette toplam 5 tane oyun var.

Sonuç olarak, Inca Savage 4 uygun fiyatıyla Level Donanım- Ekonomi Ödülünü almaya hak kazanan ilk ekran kartı olarak tarihe geçiyor.

Firma:
Pasifik Bilgisayar

Tel:
Pasifik (212) 212 88 65

Fiyat:
88 $+KDV



INCA Savage 4 Test Sonuçları

Test Platformu: Intel Pentium II 350, 128 MB PC100 SDRAM, 8.4 Quantum Fireball HDD, 35X Toshiba CDRom Drive, 3Dmark 99 Max programı tam sürüm .

Game 1 (Yarış) : 30.5 Fps
Game 2 (First Person Shooter) : 32.5
Fillrate : 97.6 M Texels/s
Fillrate with Multi Texturing: 105.9 Mtexels/s
2 MB Texture Rendering Speed: 111 fps
4 MB Texture Rendering Speed: 192.8 fps
8 MB Texture Rendering Speed: 179.3 fps
16 MB Texture Rendering Speed: 181.6 fps
32 MB Texture Rendering Speed: 133.7 fps
Bump Mapping Emboss 3 pass : 58.9 fps
Bump Mapping Emboss 2 pass : 55.8 fps
Bump Mapping Emboss 1 pass : 100.1 fps
Point Sample Texture Filter Speed: %106.2
Bilinear Texture Filter Speed: %100
Trilinear Texture Filter Speed: %98.8

Donanım Pazarı

Dream Machine

İşte paranın alabileceği en iyi bilgisayar

İŞLEMCİ
Pentium III 550 Mhz
Şimdilik Türkiye pazarındaki en hızlı işlemci
Empa (212) 599 30 50
746 $

ANAKART
Asus PII P3B-F ATX
Tam altı tane PCI slotu var, işlemci hızı soft-menüden ayarlanabiliyor
Çizgi Elektronik (212) 273 14 91
127 $

BELLEK
128 MB SDRAM 100 Mhz
Oyuncular için ideal
136 $

SABİT DİSK
Maxtor 9153506 Diamondmax 16 GB
Okuma hızı çok yüksek.
Karma (212) 233 30 30
369 $

EKRAN KARTI
Diamond Viper 770 TNT II Ultra
32 MB Bellek, 3D performansı ve oyun kalitesi çok yüksek.
Karma (212) 233 30 30
Multimedya (212) 212 98 50
230 $

MONİTÖR
17' Sony 200 GTS
Görünür kısmı rakiplerinden daha büyük.
Pampa (212) 256 65 90
423 $

CD & DVD ROM
Creative 6X DVD Rom
MPEG2 kartı ile bilikte geliyor.
Multimedya (212) 212 98 50
Empa (212) 599 30 50
Genpa (212) 188 10 78
233$

SES KARTI
Sound Blaster Live!
Ev ve profesyonel kullanım için uygun.
Multimedya (212) 212 98 50
Empa (212) 599 30 50
Genpa (212) 188 10 78
150$

Ekonomik Seçimler

Hem iyi hem ucuz bilgisayar isteyenlere

İŞLEMCİ
Intel Celeron 466
Slot kullanıyor, fiyat/performans oranı çok iyi
Empa (212) 599 30 50
105$

ANAKART
ABIT BX6 440 BX6 Rev 2.0
1 AGP, 2 ISA, 4 PCI, 1 combo slotu var, overclockçular için ideal
Karma (212) 233 30 30
96 $

BELLEK
64 MB SDRAM 100 Mhz
Oyuncular için yeterli
68 $

SABİT DİSK
Quantum Fireball 13 GB
Yüksek fiyat/performans oranı
Karma (212) 233 30 30
161$

EKRAN KARTI
Creative TNT 2 16 MB
Efsanevi TNT 2, 16 MB Ram ile de oldukça hızlı
Multimedya (212) 212 98 50
Empa (212) 599 30 50
Genpa (212) 188 10 78

MONİTÖR
Hyundai 7770A 17'
Hyundai uygun fiyatı ve kalitesiyle ön plana çıkıyor.
Empa (212) 599 30 50
265 $

CD & DVD ROM
Toshiba XM6502B
40 Hızlı, CD'yi tanıma ve genel okuma hızı çok iyi.
Karma (212) 233 30 30
62$

SES KARTI
Sound Blaster Live! Value
Herkesin alması gereken bir ses kartı.
Multimedya (212) 212 98 50
Empa (212) 599 30 50
Genpa (212) 188 10 78
55$

Yan Birimler

Ve bilgisayarınıza alabileceğiniz en iyi yan birimler

HOPARLÖR
Cambridge Desktop Theater 5.1 DTT2500
4 satellite hoparlör, 1 tweeter, 1 subwoofer ve kontrol ünitesinden oluşan mükemmel bir set.
Empa (212) 599 30 50
300 $

TV KARTI
Hauppauge TV Kartı
Radyo ve teletext yayınlarını da alabiliyor
Bilgitaş (212) 275 10 70
275 DM

MODEM
Inca Conexant SoftK56
Başarılı bağlantı, maksimuma yakın hız.
Pasifik (212) 212 88 65
30 $

YAZICI
Epson Stylus Color 640
Dakikada 8 sayfa siyah beyaz, 4 sayfa renkli baskı hızı. 1140 X 720 dpi çözünürlükte baskı yapabiliyor.
Romar (212) 252 08 09
77.990.000 TL

TARAYICI
HP ScanJet 3200 C
600 X 1200 Çözünürlük, 30 bit renk derinliği. Paralel bağlantı kullanıyor.
HP (212) 224 59 25
131$

CD YAZICI
Sony CRX 120E-RP
4X Yeniden Yazma, 4X Yazma ve 24 Hızlı okuma. IDE arabirim kullanıyor.
Pampa (212) 256 65 90
360 $





Driver

Cehennem ateşiyle yanan arabanıza binip kalabalık sokaklar arasında delicesine hız yapın!



Merhaba arkadaşlar. Yazın en sıcak dönemini yaşadığımız şu günlerde, bilgisayar oyunlarını mecburen ikinci plana atıyorsunuz (hadi hadiii, atıyorsunuz işte, yalan söylemeyin). Neden? Çünkü hava çok sıcak ve klimanız yok ya da klima var fakat deniz-güneş-kızlar üçlüsüne yenik düşüp bir şekilde ev den uzaklaşmak istiyorsunuz. E millet tatilde tabii; sizin ne eksiğiniz var? Efendim? Tatile çıkamadınız mı? Çıktınız m.? Çıkacaksınız? Yaa arkadaşlar, bi teker teker konuşun lütfen, anlamıyorum. Her neyse, çıkmayanlar üzülmesin, çünkü Playstation'da harbi güzel oyunlar yeni yeni çıkmaya başlıyor. Çok yakında Gran Turismo 2 ve Resident Evil 3 çıkıyor! (Kürem bana öyle söylüyor. Romatizmalarım da azdı zaten).

Burnout baby!

Bazen bir oyunu alırsınız ve "Neden bunu daha önce kimse düşünememiş?" dersiniz ya, işte Driver da kesinlikle bu oyunlardan bir si. Tarzı tam olarak belli değil; iki tarzın birleşiminden oluşan ve her iki tarafın da güzel yönlerini alan çok zekice bir tasarım Driver. The Need For Speed' teki Hot Pursuit ve Grand Theft Auto'nun bir bileşkesi sayılabilir.

Biz bu oyunda direksiyon arkasında esas oğlan olan Tannen' ın rolünü oynuyoruz. Tannen, aslında bir gizli polistir ve amacı suçlar dünyasında "en iyi sürücü" unvanını alıp onların güvenin kazanmak ve onlardan bilgi alab mektir. Reflections, oyunun senaryosu üzerinde gerçekten çok durmuş. Son derece heyecan verici ve sürükleyici olaylar eşliğinde 44 zor u görevi tamamlamanız gerekli.

Oyunu aracın içinden ve dışından olmak üzere iki açıdan oynuyorsunuz. Damage barı, aracınızın aldığı hasarı ifade ed yor. Felony ise polisler'n sizi yakalamak için ne kadar çaba harcadıklarını gösteriyor. Görevinizi başardıktan sonra ise, Replay ekran geli yor. Ama diğer oyunlardan farklı olarak burada kamera açılarını ve yerlerini siz ayarlıyorsunuz. Yok uğraşamam derseniz, otomatik yönetmeni devreye sokabilirsiniz. Ayrıca Replay'inizi kayıt etme imkanınız da mevcut (2 blok).

Gran Turismo'daki ehliyet olayının benzeri burada da var. Burada da kendinizi ispatlamadan oyuna başlayamıyorsunuz. Bir kapalı otoparkta sizden bazı başlıca hareketleri aracınızla yapmanız isteniyor. 9 adet hareket var ve süreniz 90 san'ye ile sınırlı. Bu hareketler ve yapmanız gerekenler şunlar:

- **Burnout:** Aracın çok hızlı kalkmasını sağlayan Burnout tuşunu kullanmalısınız. İlk başladığınızda yapmanızı tavsiye ederim.
- **Handbrake:** El frenini kullanmanız isteniyor.
- **Slalom:** Otoparktaki sütunların arasında slalom yapmanız gerekli.
- **180º:** Burnout'u kullanarak direksiyonu tam kırın (L1) ve yerinizde 180º dönün.
- **360º:** Burnout'u aynı şekilde kullanın ve bu kez 360º dönün.
- **Reverse 180º:** Geri geri hızla giderken L1' e ve bir yön tuşuna basılı tutun, elinizi gazdan çekin.
- **Speed:** Hız testi. Kalkışta Burnout ile kalkın, elinizi hiç çekmeden duvarın sonuna kadar gidin ve duvara çarpmayacak şekilde frene basın, ardından tamamen durun. Böylelikle hem Burnout hem hız hem de fren testini aynı anda geçmiş olacaksınız.
- **Brake Test:** Fren testi. Anlattığım gibi geçebilirsiniz.
- **Loop:** Otoparkın duvarları, dibinden bir tur atmanız gerekli.

Bu özellik oyuna yeni başlayanlar için oldukça zor, ama gerçekten bütün bu hareketleri oyunda kullanıyorsunuz (ya da kendinizi bir manavın içinde buluyorsunuz). Bunları başarıyla tamamlarsanız, oyuna baş amaya hak kazanırsınız.

Bas gaza baas, solla hepsini kaptaan!

Her görevi tamamladığınızda, yeni görevler seçmek için apartmanınıza geri dönuyorsunuz. Değişik görevler seçmeniz oyunun sonunu etkilemiyor. Oyunun bitirildikten sonra da oynanabilmesini sağlıyor. İyi düşün-



ce. Her görevde kendinizi daha farklı bir havada buluyorsunuz. Banka soyguncularını kaçırmaktan adamı taksi nize bindirip konuşması için öldüresiye korkutmaya kadar çeşitli görevleriniz var. İnanın ki bir sonraki görevi görmek için can atacaksınız. Beni bile öyle bir bağladı ki, yazımı yetiştirmem gerektiği yerde, oturup bu oyunu defalarca bitirdim. Bir tek hassas nokta var; polisler! Eğer dikkatli olmazsanız, hayatınızı cehenneme çeviriyorlar. Metal Gear Solid'deki haritada olduğu gibi buradaki harita da da polislerin bir görüş alanı var. Bir fark edilirseniz vay halinize. Peşinize düşüp arkadan ters yöne girip önden size çarpan ve yol üstünde barikat kuran polislerden büyük ölçüde nasibinizi alacaksınız demektir. Kurtulmak da o kadar kolay değil hani. Oyun Amerika'nın dört farklı yerinde cereyan ediyor: Miami, San Francisco, Los Angeles ve New York. Reflections, sadece Undercover moduyla yetinebilirmiş, ama devam etmiş ve açabildiğiniz şehirlerin sokaklarında yarış yapabileceğiniz bir mod da hazırlamış. Miami ve San Francisco'dan başlayabiliyorsunuz. Bayrak yarışı, polislere dayanabilme, kovalama ve Survival gibi çeşitleri var.

Driver gerçekten 1999 yılında oynadığımız en taze, en heyecanlı ve en eğlenceli oyunu oldu. Gerçekten de bilgisayar oyunları dünyasına yeni bir ekol geldi. Oyunumuzun kontrolleri de fena değil. Dual Shock ve analog desteği var. Lakin analog sadece direksiyonu yönlendirmenize olanak tanıyor. Titreşim ise sadece polisin görüş alanına girdiğiniz zaman oluyor. Çarpışma anında titrememesi biraz düşündürücü. Her aracın sürüşü değişik. Fizik kuralları, gerçekçilik ve eğlence arasındaki ince çizgiye ustaca yerleştirilmiş. Arabanızın aldığı hasara göre kontroller biraz daha zorlaşıyor.

Lan olum dur, jant kapaa fırladı!

Grafiklere de çok özen gösterilmiş. Neredeyse mükemmel olmuş. Dört tane çok büyük şehrin haritasını çıkarıp üç boyutlu çizmek hiç de kolay bir iş olmasa gerek. Detaylar sizi oldukça şaşırtacak düzeyde. Trafik lambaları düzenli çalışıyor. Polisler her seferinde değişik yerlerde oluyor. Yollardaki insanlar sizin son derece hızlı gelmenize aldırmadan günlük hayatlarına devam ediyorlar. Sizden çok iyi kaçıyorlar, ama azmettim ve bir tanesinin üzerinden geçtim. Ezilmiyo herifler, bu düşünülmemiş. Halbuki şöyle vıcık diye bir ses çıksa üzerlerinden geçince; ne güzel olur di mi (15 yaşın altı arkadaşlardan özür dilerim, yine sadistliğim tuttu da). Araçların detayları da oldukça fazla. Sinyal lambaları, Burnout yaptığınız zaman lastiklerden çıkan dumanlar ve neredeyse Gran Turismo'ya yakın ayrıntılar oyunu mükemmelliğe götüren yapı taşlarından. Ayrıca The Need For Speed 4 High Stakes'de, peşinize dört polis düştüğü zaman oyunun çok yavaşladığını söylemiştim. Bu oyunda peşimde on iki polis varken bile en ufak bir yavaşlama olmuyor.

O kadar uğraştım bu oyuna on üzerinden on verebileyim diye ama nafile. Hâlâ onluk bir oyun çıkmadı. İşte bazı hatalar: Çok hızlı giderken çarparsanız binaların içine giriyorsunuz ve bir daha çıkamıyorsunuz. Ilginç görüntüler oluşuyor, ama oyun felç oluyor. Çarptığınız zaman araçlar güzel hasar alıyor, fakat onlarca üçgen parça fırlıyor. Arkadaş ben arabada olabilecek fazla üçgen parça bulamadım yaani, bu ne ola ki? Az da olsa farklı parçalar olmalıydı. Bir de 2 km/h ile dokunsanız bile bir sürü "üçgen" fırlıyor. Arabanız çok kolay yana devriliyor, fakat size ölesiye çarpan polisler bile sizi tekrar düzeltemiyor ve görevde başarısız sayılıyorsunuz. Diğer arabalar sanki sırf size çarpmak için programlanmış. Kırmızı ışıklarda geçiyor, durduk yere yön değiştiriyorlar. Son görev inanılmaz derecede zor. Hemen hemen imkansız. Ara demolar ise en büyük hayal kırıklığı. Sanki bu işe yeni başlayan amatör bir grup hazırlamış gibi. Ama ümitlerim bitmedi. Onluk oyunlar yolda. Çok yakında...



Sesler çok kaliteli. Müzikler ve sesler tamamen 1970'li yılların havasına göre ayarlanmış. Kocaman Amerikan arabalarının çıkarttığı o "Been sekizz silindirlii bir canavarıımm" şeklindeki motor sesi beni benden almaya yetiyor. Zaten ben bu tür arabalara bayılırım. Şöyle arka koltuğa kurulup çek oğlum diyeceksin, makasların her tümsekte yaylanışını hissedeceksin; off bee ne keyif. Neyse, daldım birden.

Muharrem, çeh olum Glintın' ın yanına...

Şu Eylül ayında en çok ihtiyacımız olacak şey Driver derim (klimadan sonra tabii). O zaman hemen güneş gozluklerinizi takın, limonatanızı hazırlayın, Playstation ın düğmesine basın ve yazın tadını çıkarmaya başlayın. Rafınızdaki klasikler bölümünde bu oyuna da yer ayırın ve hemen bir tane edinin. Bye&smile...

MegaEmin

megaemin@hotmail.com

Alternati

NFS3-Hot Pursuit	9/10
NFS4-High Stakes	9/10
Gran Turismo	5/5
Destruction Derby	4/5

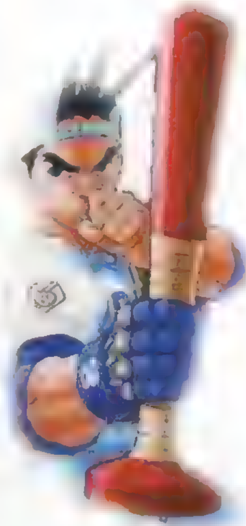




Rival Schools



"Eğer burası bizim okulumuzsa, onu biz korumalıyız!"



Merhabalar değerli Level dostları. Geçtiğimiz ay yaşadığımız korkunç felaket bizi ve herkesi oldukça üzdü. Tahmin ederim ki çoğunuz daha olayın şokunu atlatamadı bile. Kısaca söylemek istediğim şu ki, ülkemiz şu anda gerçekten zor bir durumda ve en ufak yardıma bile ihtiyaç duyuyor. Bu durum bizlere de belli bır sorumluluk getiriyor. Depreme ve depremzedelere kayıtsız kalmayalım. Oradaki insanların durumunu hepimiz yakından görüyoruz. Okurlarımızın bilinçli insanlar olduğunu biliyorum, ama sadece görevimi yerine getirip bir hatırlatmak istedim: Herkesin imkanları doğrultusunda yardım yapacağını umuyorum ve hepimize geçmiş olsun diyorum.

Deprem nedeniyle İstanbul'da veya diğer kentlerde elektrik kesintisi olup olmadığını bilemiyorum ama zannedersem çoğunda oldu ve birkaç gün Playstation larınızdan uzak kaldınız. Özlediniz mi? Walla ben çok özledim. Siz buralarda yokken güzel güzel oyunlar geldi. Hadi bi toplanın da anlatayım. Oturun oturun, çekinmeyin. Oyunumuzun adı Rival Schools, yani rakip okullar. Bir varmış, bir yokmuş. Bir zamanlar, bir şehirde okullardaki öğrencilerin öldürülme ve kaçırılma olayları çok fazlaymış. Birçok kurban verildiği halde, polis hiç sesini çıkartmıyor ve olanlara göz yumuyormuş. Sonunda okulların yöneticileri ve öğrencileri bir karar almış; burası bizim okulumuz; onu biz korumalıyız! Böylece adaleti sağlamak için olayları araştırmaya koyulmuşlar. Bu sırada oralardan geçen bir amatör kameraman olayları görüntülemiş ve bir araya getirip bu oyunu yapmış (Haddi yaa!).

Seeeeni öretmeeneeee...

Eğer bu oyunu tek başına değerlendirecek olursanız, sizden pek de iyi bir puan alamayacaktır. Çoğu karakter köşeli ve çok çirkin görünüyor. Vektör grafiğin kötü örneklerinden denilebilir. Ama bir bütün olarak ele aldığımızda, o müthiş atmosfer ve oyundan alınan zevk teknik özellikleri telafi etmeye yetecektir. Bence Capcom' un ımzası yeter. Büyük karakterlerde keskin poligon kenarları, gerçekten etkileyici animasyonlar yaratıyor. Tabii ki Tekken ile kıyaslanamaz bile. Arka fon oldukça iyi. Hareketli ama iki boyutu geçememiş maalesef. Oyunun upuzuuuuun demosunu seyrederken, bir Japon çizgi filmi seyreder gibi oluyor insan. Gerçekten çok uğraşılmış; aferin çocuklar:) Hele de demonun müziği benim çok hoşuma gitti. Oturdum ve beş-altı kez seyrettim. Ama oyun içindeki müzikler sandığım kadar iyi değil. Bazı parçalar dinlenemeyecek kadar kötü. Ama bütün olarak fena değil. Tahminimce Japonya'da bu oyunun çizgi filmleri ve çizgi romanları var ve çok tutuluyor. Hatta demonun oradan alıntı olması ihtimali de var. Sesler de çok güzel olmuş. Süper gaza getiriyor. Özellikle de kızların sesleri çok hoşuma gitti (Hayır abaza veya sapık diilim). Oyunun iki CD olması da oldukça enteresan (Bir o kadar da göçertesan). Birinci CD'de Arcade versiyonu var. İkincisı ıse oyunun daha geliştirilmiş şekli olan "Evolution" CD'si. Bu CD'de daha çok seçenek var. Bunlar:

- **Lesson Mode:** Hayato hocadan hayat ve dövüş dersleri.
- **Group:** Dört kişi seçip pata küte, pata küte...
- **Options:** Biliyonuz artıkın; oyun ayarları felan.
- **Target:** Abi burası çok güzel yaa. Roberto ile penaltıdart arası bi olaya giriyorsunuz. Kalede puan levhaları var. Onlara isabet ettirip puan alıyorsunuz. Mutlaka deneyin.
- **1P Game:** Oyunun hikaye modu.
- **Versus:** Arkadaşınız ve siz. Gerisi hikaye...
- **Tournament:** 8 kişiye kadar turnuva olanağı. CPU oynarken geçememeniz büyük bir eksi.
- **Extra:** Adı üstunde, Extra; galeri, filmler ve diğer yeni olaylar buradan arkadaşlar.
- **Cooperative:** Arkadaşınızla beraber PSX' i dövün! Ama biriniz sadece takım özeli fonksiyonunu kontrol edebiliyor.
- **League:** Bir çeşit lig.
- **Record:** Memory kart Load ve Save işlemleri için.

Şşşt,sen sen, evet sen! Git bana şurdan bi simit al bakiyim

Oyuna başlamadan önce iki karakter seçiyorsunuz. Toplam

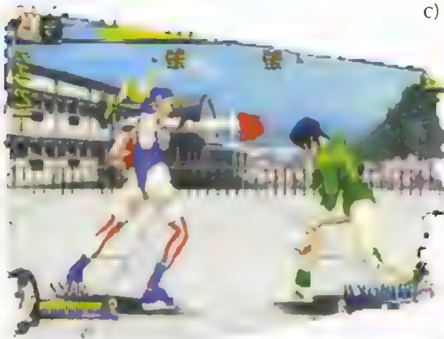




1 4 karakter var. Bunlardan bir tanesiyle oynuyorsunuz. Diğer karakter oyunun içinde takım hareketleri yaptığınız zaman geliyor ve gidiyor. Oyunun en güzel yeri de zaten takım arkadaşınızla birlikte yapılan özel hareketler. Yapması oldukça kolay. Sadece kare ve yuvarlağa aynı anda basmanız yeterli. Bu hareketi yaptığınızda önemli olan sizin değil partnerinizin kim olduğudur. Çünkü özel hareketi partneriniz yapıyor. Ancak yapabilmek için alttaki güç barınızda en az bir seferlik enerji olması gerekli. Tamamen boş ise yapamıyorsunuz. Ayrıca her karakterin kendine özgü süper hareketleri de var. Round aralarında da adamınızı değiştirmek isteyip istemediğiniz soruluyor.

Kardiş, iki dakka bi gelsene seninle bişiy konuşacizz de...

Oyun tam bir Capcom klasiği. Capcom'un yaptığı diğer Beat-em up'larla aynı dokuyu taşıyor. Hareketler çok çeşitli ve hızlı. Havada yapılan hareketler oldukça fazla ve bu oyuna ekstra oyuncu hazzı katıyor. Bir de ekstra karakter yaratma olayımız var





arkadaşlar. Belli bir oynama periyodu sonucunda kendi karakterinizi yaratma hakkına sahip olabileceksiniz. Ancak altı tane testi geçmeniz gerekiyor.

● **1. Test**

a) İleri veya geri yürüyün

b) Eğilin veya zıplayın

c) Yumruk atın

d) Tekme atın

e) Derleme

● **2. Test**

a) İleri doğru koşun veya geri doğru zıplayın (Geri, geri veya ileri, ileri)

b) Step alma (45'e kaçma)

c) Yüksek zıplama (Ayakta dururken hızla aşağı, yukarı yapın)

d) Rakibi fırlatma

e) Derleme

● **3. Test**

a) Düşmekten kurtulun (Düşerken herhangi iki tuşa aynı anda basın)

b) Yuvarlanma (Yerde yatarken yön tuşlarından birisine basın)

c) Takım özeli (Kare+yuvarlak)

d) Derleme

● **4. Test**

a) Havada vuruş (Saldırırken aşağı, yukarı ve tekme ya da yumruk)

b) Yerde yuvarlanın ve yüksek tekme veya yumruğa basın

c) Kontur atak (Korunurken ileri+herhang bir tuş yapın)

d) Burning Vigor Attack (L1)

e) Derleme

● **5. Test**

a) Dönerek step alma (İleri, ileri+aşağı, yukarı+step)

b) Anti atma (Rakip sizi atmaya çalışırken siz atmaya basın. Zamanlama önemli)

c) Anti atak (Rakip size atak yaptığında siz ona yapın. Zamanlama...)

d) Kontur atak+Burning Vigor Attack

e) Derleme

● Final test

a) 1. testin derlemesi

b) 2. testin derlemesi

c) 3. testin derlemesi

d) 4. ve 5. testlerin derlemesi

e) Hepsinin derlemesi

f) 30x saldırı

Böylece CLEAR mesajını alacaksınız ve karakter yapmaya hazır olacaksınız

Öldün olm sen; bekle burda abimi çaarıyom!#?*

Oyundaki gerçek Boss'la dövüştüğünüzü zannediyorsunuz değil mi? Cık, diil! Normalde son dövüş olan 7. maçta rakiplerinizi takım özeli ile öldürürseniz, gerçek Boss olan Hyo ile dövüşmeye gidersiniz. Onu yendikten sonra daha değişik bir oyun sonu demosu ile karşılaşacaksınız.

Gizlı karakter de mi koymuşlar oyuna? Allah Allah, neyse hallederiz. Onnar gizli felan diil aslında. Hinata'nın deniz kıyafetli, Natsu ve Tifanny'nin okul üniformalı, Keiko'nun da pijamalı hali. Yine de ilginç geliyorsa hikaye modunu Hinata, Natsu, Tifanny ve Keiko ile bitirin.

MegaEmin

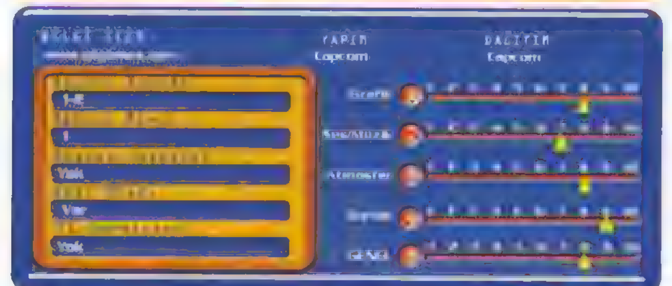
megaemin@level.com.tr

Alternatif

Tekken 3	5/5
Destrega	8/10







Dino Crisis

Resident Evil'in yapımcılarından bir şaheser daha...

Capcom dur durak dinlemiyor. Playstation' ı sallayan Resident Evil 2' den sonra Biohazard'ı piyasaya sürdü. Biz Resident Evil 3' ü beklerken, Capcom abiler bize başka bir oyunu tanıttı: Dino Crisis

Söyledikleri şuydu: "-Jurassic Park ile Resident Evil 2' yi çok iyi karıştırdık ve sonuçta Dino Crisis oluştu". Ancak bu oyunda, RE2' deki zombilerin sayısından daha fazla dinazorla başa çıkmanız gerekli. Gelelim asıl mevzuatlara. Dino Crisis, yakın bir gelecekte Ibis adasında geçiyor. Gerçekten dahi bir bilim adamı olan Profesör Kirk, hükümetin desteğini geri çekmesi üzerine bazı dümenler çevirir ve insanları bir deney kazasında öldüğüne inandırır. Sonra da, en inanılmaz deneyini gerçekleştirebilmek için gizli bir laboratuar kurar. Kirk daha sadece 29 yaşında olmasına rağmen, kirlenmiş ve enerjisi tükenmiş dünyaya çözüm getirebilmek için "Temiz Enerji' nin Özü" nü araştırmaktadır.

Biz hükümet ajanlarından oluşan bir takımla beraber, Profesör Kirk' ü kaçırmak ve araştırmasının boyutlarını öğrenmek için adaya gönderilen Regina' yı kontrol edeceğiz. Adaya iner inmez, her tarafın aç dinozorlarla çevrili olduğunu





görüyoruz. Görevimiz gayet basit: Profesör Kirk' ü bulmak, deneyleri ile dinozorlar arasında bir bağlantı olup olmadığını öğrenmek ve adadan canlı ayrılabilmek.

Kopya Mopya, İyi Oyun Vesselam

Oyun, benim gözümde yüzsüzce ve RE2 sömürülerek yapılmış adi bir kopyadan başka bir şey değil açıkçası. Binlerce Resident Evil 2 fanatiğinin bu oyunu da satın alacağı çok iyi biliniyordu ve buradan para kırılmak istendi. Ama bu sadece benim bir önyargım. Ne yalan söyleyeyim, gördüğüm en güzel kopya oyun hani. Adamlar sadece kopyalamakla kalmamışlar, bayağı bir de geliştirmişler. Belki de Resident Evil 3' teki yenilikler hakkında ipuçları vermek istemişler. Herşey gerçek zamanda yapılmış. Gerçek zamanlı poligonal fonların yanında Resident Evil' daki gibi yarı renderli [illegible] var. Işıklandırma da gerçek zamanlı olmuş buna bağlı olarak Her şey daha hızlı: düşmanlar da diğer öğeler de. Karakterimiz Regina Leon' un beceremediği bir şeyi becerebiliyor. Silahını çekerek yürüyebiliyor. Böylelikle her an ateş etmeye hazır oluyorsunuz. Ara ekranlardaki yükleme süreleri de kısalmış; çok daha hızlı. Artık kapılardan ve m[illegible]divenlerden kimlerin geçtiğini [illegible] biliyoruz. Oyunun anahtar sistemi daha değişik. DDK. Burada, anahtar yerine iki çeşit diskete benzer geçiş elemanı bulmanız gerekiyor. Anahtarlar da var. Bunları edinebilmeniz için, bilim adamını bulmanız veya bulmacaları çözmeniz gerekli. Yapay zeka da oldukça geliştirilmiş. Dinozorlar gerçekten zeki ve bunu gösteriyorlar da. Saldıracakları zaman eşyaların arkasına saklanıyorlar. Siz dursanız bile yerlerinden çıkıp size saldırıyorlar. Arkanızdan bir düşma



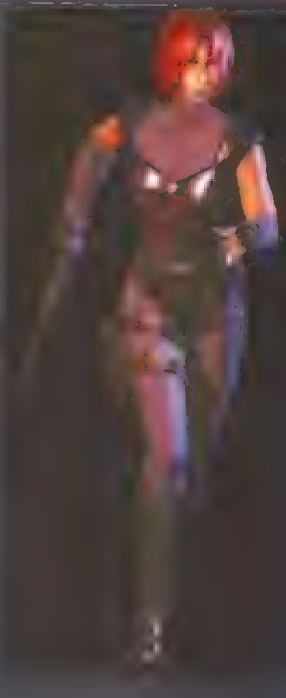
nın yaklaşmasına karşı. Silent Hill' de olan çabuk arkaya dönme(180 derece) özelliği de gelmiş. R2' ye basmanız yeterli. Bulmacalar daha karışık ve dolayısı ile daha zevkli hale gelmiş. Kamera açıları arttırılmış ve kameralar hareketlendirilmiş. Böylelikle oyuna daha fazla konsantre olunuyor ve daha da çok tırsılıyor. Karakterlerin macerava etkisi olabilecek seçimleri yapmak zorunda olması ve hikayenin daha da dallanması, uzun vadede oynanabilirliği arttırıyor. Oyunun üç de farklı sonu var. Regina' nın bakışları çok düzgün. "Ben bir köpeğim" edasıyla bakmıyor (affet beni Leon&Claire). Oyun esnasında silahınızı düşürmeniz de mümkün. Arkanızdan darbe almamaya özen göstermelisiniz. Hala iyileştirme zerzevatları, silahlar ve buna benzer taşınırken yer kaplayan eşyalarda sınırlama var. Ancak anahtarlar, ID kartları, dijital disk anahtarları ve diğer hikaye unsuru ekipmanlar için sonsuz taşıma kapasitesine sahipsiniz. Giderek daha da gerçekçiliğe yaklaşılmış.

Bugün Dinozor Avlarken Ne Giysem?

Oyunda bir de kıyafet değiştirme olayı var yanılmıyorsam ama henüz çözemedim. Çözdüğüm zaman sizin de haberiniz olacaktır. Dino Crisis, her şeyin ötesinde gerçekten oynamaya değecek bir oyun. Belki çok zorlanacaksınız, belki korkudan gece uyuyamayacaksınız ama bu oyunu deneyin. Sizi bu dünyadan götürüyor ve bir başka gerçekliğe sokuyor. Bu günkü dünyamızda dinozorları yaşıyorsunuz, var mı ötesi? Özellikle Resident Evil düşkünlerini, Resident Evil 3 çıkıncaya kadar oyalayacak yegane oyundur. Hepinize iyi eğlenceler ve avlar dilerim. Bu kocaman oyunun tam çözümünü gelecek ay vermek istedik. Ama çok yer tutacağından bir kısmını bu aya kaydırmak zorunda kaldık. Henüz oyunun İngilizce versiyonu çıkmadı. Bu yüzden oynamak ve açıklamak çok zor oluyor. (benim de Japonca bilmediğimi hesaba katarsak! ne yapalım, cehalet işte) işimin ne kadar zor olduğunu siz düşünün artık. Hiçbir nesnenin veya odanın ismi belli değil. Bu yüzden tam çözümde "düz yürüyüp soldan ikinci kapının yanındaki..." falan gibi anlatımlar olacaktır. Oyunun İngilizce versiyonu çıkana kadar böyle yazmak zorundayım. Bu konuda mümkün olduğu kadar soru sormazsanız sevinirim çünkü, anlattığınız yerin neresi olduğunu anlamam imkansız gibi gözüküyor. Birazcık çabalamanız gerekebilir. Zaten en önemli kısım şifreler, onu da veriyoruz zaten. Hikaye ve ipuçları Japonca altyazılı ama İngilizce. Bu sizin için de bir kolaylık olabilir belki

Tam Çözüm

Oyuna, ilk olarak kontrol noktasında başlıyorsunuz. Arkadaşınız güvenlik sistemlerini açabilmek için kontrol odasına gidiyor. Yeşil kapıdan içeriye girin. Karşı sol taraftaki rafta anahtar var. Anahtarı aldıktan sonra onun biraz sağındaki rafı itin. Oradaki çantayı alın. Dışarı çıkın. Sağa doğru ilerleyip ortada tek duran sandığı itin. Buradaki çantayı de alın. Geldiğiniz yere geri dönün. Gelen telsiz mesajından jeneratörü açmak zorunda olduğunuzu anlayacaksınız. Anahtarı öteki arkadaşınıza verip peşinden gidiyorsunuz. Sağdaki kapıya girin. Uzun bir koridor boyunca ilerleyeceksiniz(dikkat tırsmayın, burada bişii yok; şimdilik). İlerde bir buçuk insanla karşılaşacaksınız). Sağa dönüp adamı takip edin ve jeneratörün bulunduğu odaya girin(1F). Yolun sonundaki jakların rengini, duvardaki kollara göre sıralayın(kırmızı, mavi, yeşil, beyaz). Daha sonra kolları indirin. Jeneratör çalışmaya başlayacak. Dışarı çıkın!?!. Amman diyim eliniz tetikte olsun. Arkadaşımız (dinooo) yakınlarda. 4-5 el ateş ettiğinizde arkadaşınız aynen mafiş duruma geliyor. Ama kan çıktığına emin olmadan yakınına gitmeyin. Yerdeki kan izlerini takip ederek adamdan serum alın. İlk geldiğiniz yere geri dönün. Tekrar bir telsiz mesajı geliyor. Kontrol odasındaki arkadaşınız güvenlik sistemini kısmen açtığını ama durumu sizin görmenizi istediğini söylüyor. Biraz da dalga geçmiyor değil hani. Gelen haritaya göre kontrol odasına gitmelisiniz. Harita kapanınca doğru karşıya gidip kapıdan girin. Dosdoğru yürüyün. Yerdeki ızgaranın yanına gidip bi hal hatır sorun. Yukarıya çıkın. Dümdüz yürüyüp ilk delikten aşağıya inin. Yürüyün, sağa dönüp soldaki ilk kapıdan girin. Yer altı bölümlerine hala enerji sağlanamadığını anlıyoruz. Dışarı çıkıp soldaki mermiyi alın. Küçük bir tavsiye: mermilerinizi çok dikkatli kullanın yoksa zor durumda kalabilirsiniz. Duvardaki yeşil panel eşyalarınızı koymaya yarayan bir depo. Aşağı indiğiniz yere gidin ve koridorun sonundaki kapıdan girin. Masanın üzerindeki DDK-H kartuşunu alın. Ofise girin. Adamın yanındaki 2 Kasa anahtarını alın ve ruhuna bir Fatiha okuyun. Kan izleri olan kapıya doğru yürüyün. Bu kapının yanındaki düğmeden odaya elektrik verin. Bilgisayar ve kasa çalıştı. Kasayı açın (0375). Anahtarı ve serumu alın. Elektrik düğmesinin yanındaki kapıdan girin. Size oyunu kaydedip etmeyeceğiniz sorulacak. Karar sizin. Dışarı çıktığınızda yine mesaj geliyor. Koridordaki lazer duvarlarını artık yanındaki anahtarlardan açabilirsiniz. Hemen sağdakini açın, geçin ve tekrar kapatın. Böylece dino sizi yakalayamayacak. Siz de kolaylıkla onu haklayacaksınız. Dinoya doğru yürüyüp tam karşıdaki kapıya girin. Resimlere bakın, ehi ehi. Dolabın üzerindeki DDK-H disketini alın. Yerdeki serumu alın. Enjektörü alın. Dışarı çıkın ve direk karşıdaki kapıya doğru koşun(aman çabuk olun ha!). İçeri girin. Amanın, o ne? La ne acayip odala o ööle? Merdivenin karşısındaki kapıdan girin. Yerdeki adamdan DDK-N disketini alın. Geldiğiniz yer-





Alternatif

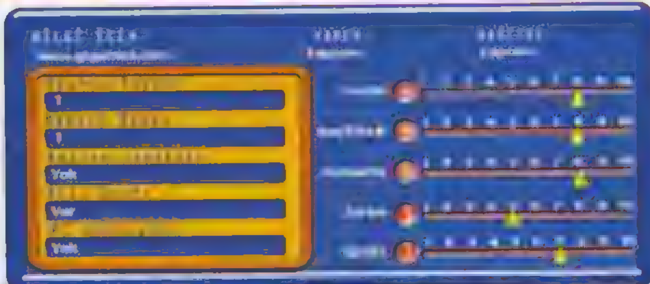
Resident Evil 2	5.5/5
Silent Hill	7/10
Parasite Eve	8/10

den çıkın. Merdivenden çıkın ve yerdeki nesneyi itin. Serumu alın. Kapıdan girin. Dinoyu önce hüpletip sonra gümletin. Soldaki kapıdan girin. Orada da deminki dinonun görümcesinin büyük oğlu var. Ona da bi selam söyleyin. Enjektör ve çantayı almayı unutmayın. Dolabın yanındaki kasayı açın(7687). Oradaki teçhizatı alıp silahınızı büyütün. Dışarı çıkın. Karşıda soldaki kapıdan girin(HEAD). Adam size bir miras bırakıp kaçıyor(kasa anahtarı). Birinci anahtarı birinci, ikinci anahtarı da ikinci sokete takın ve kasayı açın(705037). Kasadakini alır almaz pompalı tüfeği çıkarın. Kullanmanız gerekecek! DDK-N kartuşunu alın. Dışarı çıkın. Merdiveni kullanarak aşağıya inin. Merdivenin arkasındaki kapıdan girin(NEWCOMER). Deponuzla işlerinizi halledin. Kanı izleyip yanındaki nesneyi itin. Altındakini alın. Karşıdaki kapıya girin. Lazeri açıp kapatın. İki dino daha kaşınıyor; öldürün(vay anasını bee bu emri vermek ne kadar da zevkliymiş böyle). Koridorun sonundaki kapıdan girin. B1 anahtarını alın. Unutmayın, ekranın altında "DANGER" yazdığı zaman düğmelere hızlı hızlı basmalısınız. Odadan çıkın. Izgaranın üzerindeki havalandırma boşluğuna çıkın. Sonuna kadar yürüyüp aşağıya inin. Tuvaletten çıkın. Sağa dönün ve öteki havalandırma boşluğundan çıkın. Doğruca yürüyüp en sondaki delikten aşağı inin. Koridorun sonundaki kapıdan dışarı çıkın. En başta ittiğimiz sandığın karşısındaki kapıyı açıyoruz. Merdivenden aşağıya inin. Yerdek sigortayı alıp kolların bulunduğu yere takın. Sigortaları yine sıralayın(kırmızı, mavi, yeşil, beyaz). Sonra kolu indirin ve jeneratörü açın. Kontrol odasına geri dönün. Dikkatlice. Gelen menüde yukardakini seçin. Dışarı çıkın. Sola dönün ve ilerideki merdivenden alt kata inin. Sağdaki ilk kapıdan girin. ID kartı alın. Kontrol odasının bulunduğu koridorun sonundaki odaya girin. Diğer kapıdan çıkın. Sola dönüp koridorun sonundaki kapıya girin. DDK-E disketini alın. Mikrobilgisayarı alın. Bununla her gördüğünüz cesedin parmak izlerini toplayacaksınız. Dışarı çıkın. Kapıdan çıkıp sağa doğru gidin. Koridorun sonundaki kapıdan içeri girin. Merdivenin arkasındaki kapıdan girin. Soldaki kapıya girin. Yine soldaki kapıdan girin. Odadaki bilgisayara ID kartını takın(46907). Bilgisayarı kullanın. Bilgisayarın sol tarafındaki kapıdan çıkın. Sağ tarafa doğru ilerleyin. Köşeyi döndükten sonra karşıdaki kapıdan dışarıya çıkın. Direk karşıya gidip(oyuna ilk başladığımız yer) kapıdan girin. Soldaki kapıdan çıkın. Dinozorları öldürün. Yolun sonundaki kapıdan girin. Uçan arkadaşlara dikkat! Sizi yakaladıkları anda hızlıca düğmelere basmanız gerekli. Silahınızı almayı unutmayın. Karşıdaki kapıdan girin. Masanın üzerindeki DDK-L kartuşunu ve adamın ayakucundaki DDK-L disketini alın. Cesetlerin parmak izlerini almayı da unutmayın. Odadaki diğer kapıdan girin. Duvardaki haritaya bakın. Karşıdaki kapıdan girin. Dışarıya çıkmış olmanız gerekli. Yolun sonundaki kapıdan girin. Merdivenden aşağı inin. Yerdeki B1 kontrol kartını alın. Oralarda altı adet kontrol paneli var. Yüzünüzü üç deliğin bulunduğu duvara dönün. Sırasıyla soldan birincide ortaya, soldan ikincide sola, soldan üçüncüde sağa, sağdan üçüncüde ortaya, sağdan ikincide sola, sağdan üçüncüde sağa basın. Tebrik ederiz. Sisteme enerji sağladınız. Merdivenden ve odadan çıkın. Dikkat! Uçanozorları öldürün. Yolun sonundaki kapıdan tekrar girin. Uçan dinozorların ilk saldırdığı yere gelin. Asansörü çalıştırıp aşağıya inin. Merdiveni çıkıp paneli açın. Konteynerleri vinç ile kaldırıp yolunuzu açmanız gerekli. Benden bir tavsiye: 2 yukarı, 1 aşağı, 1 sola, hook. 2 sağa, 1 sola, release. 2 yukarı, 1 aşağı, hook. 2 sağ, 1 sol, release. 2 yukarı, hook. 1 aşağı, release. Merdivenden inip açtığınız yoldan ilerleyin. Cesede bakın. Sağdaki büyük kapıdan girin. Dümdüz karşıya yürüyün ama dikkat. Dinonun biri "bi öpüm abula" şeklinde sarkabilir. Karşıdaki kapıdan girin. Koridorun sonundaki kapıdan girin. Koridorun sonundaki merdivenden yukarı çıkın. Kontrol odasına gidin.

Devamı gelecek ay. O zamana kadar kendinize iyi bakın, arada bir suyunuzu yağınızı kontrol edin okey? Hadi bye&smile...

Megaemin
Megaemin@level.com.tr





Alternatif

- Metal Gear Solid 9/10
- Syphon Alter 8/10

Metal Gear

Solid Integral "The VR Missions"

Bu ayki beşinci oyunumuz da, Playstation hitlerinden olan (ve geçen yıl 3.5 milyon satan) Metal Gear Solid' in Update' i ve ek Training CD' si. Kahramanımız hala Solid Snake. Ancak bu kez oyunda bir çok yenilikler var. Ek görev CD' si de önceki oyundaki alıştırma görevleriyle tamamen aynı ama burada yaklaşık 300 görev var. Bu görevlerde bulmacaları çözmeli, cinayet katillerini bulmalı ve Snake' in bütün savaş tekniklerini kullanmalısınız. Vr Missions' da, MGS' de kullanılabilecek her türlü silah, teçhizat ve tekniği kullanabiliyorsunuz. Neredeyse hiç kullanılmayan Claymore mayınını bile (sürünerek toplamalısınız). Görevler ise sandığınız kadar kolay değil ama öyle bir düzenek içerisine oturtmuşlar ki, her bölümü geçtiğinizde yeni bir yerler açılıyor ve başından kalkmanıza izin vermiyor. Mesela bölümün birisinde bir UFO'yu yere indirmeniz gerekiyor. Bir ton ekstra güzellik var. Mesela bitirdiğiniz zaman Mei Ling' in pozlarını yakalayabileceğiniz bir bölüm var. Fotoğraf çekip memory karda kaydedebilirsiniz (2 blok. Gereksiz aslında ama biliyorsunuz Japon hatunlara bayılıyorum). VR Missions CD' si oldukça yeni fikirlerle karşımıza gelmiş.

Oyunun update CD' leri(MGS Integral) ise normal oyundan çok büyük farklılıklar göstermiyor. Yeniliklerden bazıları şunlar: Snake artık bir çok silahla koşabiliyor. Çoğu sesler tekrar ve bu kez çok çok kaliteli kaydedilip dublajlanmış. PocketStation desteği de var ama ülkemizde henüz bunun ne olduğu bile bilinmiyor.

Metal Gear Solid Integral' de size yardımcı olacak ya da biraz olsun gülümsemenizi sağlayacak bilgilere geldi sıra.

- Birinci kişi perspektifinden oynama: 'Very easy" dışında bir zorluk derecesiyle oyunu bitirin. "Special Option" da "First Person Play Mode" u seçin. Oyuna başladıktan sonra üçgene hızlıca iki kez basın ve da daaa! Kapatmak için tekrar iki kez basmanız gerekli.

- Alternatif kostümler: Aynı save dosyasını kullanarak oyunu iki kez bitirin. Üçüncü kez oynamaya başladığınızda Snake' in bir smokini olacak, Meryl, Snake' in elbisesini giyecek, ninja ise kırmızı-mavi cyborg kostümlü olacak.

- Teknik demo mod: VR CD' sindeki Training, Time Trial, Gun Shooting ve Survival' ı başarılı şekilde tamamlayın. Not: herbiri bitince diğeri açılır. Technical Demonstration Mode açılacak ve orada bilgisayarın yaptığı en iyi zamanları seyredebileceksiniz.

- Konami' nin süprizi: Oyunu içinde Konami' nin oyunlarından (Castlevania, ISS Soccer, Suikoden, Silent Hill, vs.) biri ya da birkaçının save dosyaları bulunan bir memory kartla oynayın. Psycho Mantis sizin beyninizi okumaya başladığı zaman bu oyunlardan da bahsetmeye başlayacaktır. Oldukça enteresan.

- Stealth Gear: Easy' de oyunu bitirin. İşkence sırasında Select' e basın. Pes edeceksiniz. Otacon'u arayın, size Stealth Gear' ı verecek. Oyun bitince save edin. Yüklediğinizde Görünmez olabileceksiniz.

- Bandana: İşkencede konuşmazsanız oyun bitiminde Meryl' i kurtaracak ve bir bandana alacaksınız. Bandanayı kullandığınız zaman cephaneniz sınırsız olacaktır.

- Fotoğraf makinesi: Tank hangarındaki B2 bölgesine ulaşın. Revolver Ocelot ile çatıştığınız yerin yakınında 4 ve 6 derecesinde iki kapı var. Makine 4 dereceli kapının arkasında. Bunu kullanarak istediğiniz yerin fotoğrafını çekip kaydedebilirsiniz. Hatta oyunu yapanların yüzlerini bile çekebilirsiniz. Bunlar belli yerlerde gizli. Mesela Kaneda, bayanların odasındaki aynada.

- Zavallı Meryl: Darpa Chief' ten önceki havalandırma deliğinden aşağıya bakın. Meryl mekik çekiyor. Havalandırmadan çıkın ve tekrar girin. Bu kez tek kol şınav çekiyor. Tekrarlayın, bu kez de duvara doğru bacak hareketleri yapıyor. Tekrar yaptığınızda aynı hareketleri pantolonsuz yapıyor. Nası olay ama?

Eğer elinizde Metal Gear Solid varsa, MGS Integral' i almaya pek de gerek olmadığı kanısındayım. Ama eğer ki VR Missions CD' sini tek bulamıyorsanız üç CD' yi de almak zorundasınız. Eğlenmek isteyenlere duyurulur. Lütfen Puana bir bakınız. Bye&smile...



MegaEmin
megaemin@hotmail.com



Fatal Fury Wild Ambition

Dediler "Abi, yeni oyun geldi"...

Uzuuuuuuun bir süre sonra Fatal Fury serisinin son oyunu piyasaya çıktı. SNK, Samurai Shodown'dan çok güzel ders almış olacak ki, karakter modellerini oldukça renkli, sağlıklı görülen bir şekilde (saniyede en az 30 kare) dizayn etmiş; hatalarını da büyük ölçüde kapatabilmiş. Oyun; müzik, efektler, grafik ve arka fon açısından tam bir bütünlük içerisinde. İki ile üç boyut karışımı ilginç bir motoru var. Bu kez demosu çizgi film şeklinde değil de, yüksek çözünürlük video olarak tasarlanmış. Oyunun girişinde Geese Howard (Boss) ve adamlarının iç gıcıklayıcı, urkünç demosunu seyrediyorsunuz. Daha sonra menü ekrana geliyor.

● Options: Oyunun ve tuşların ayarlarını, Memory kartla ilgili işlemleri yaptığınız yer.

● Training Mode: Alıştırma yaptığınız bölüm. Command List'e bakarak tüm hareketleri öğrenebilirsiniz.

● Vs. Mode: Arkadaşınızla dövüşebileceğiniz yer.

● Arcade Mode: Esas olayımız burada. Burayı seçtiğinizde bir açılış demosu geliyor. Jenerik de denebilir; oyuncuların adları yazıyor. Yıl 1989. Geese' in limuzini Malabadi Köprüsü'nden (bir diğer adı da Brooklyn Bridge olur) hızla geçmektedir. Andy ve Terry sokakta oynamaktadırlar. Andy, Terry' nin şapkasını kaçırır. Terry, Andy'yi kovalamaya çalışırken araba altında kalma tehlikesi atlatır. Vazgeçer ve geri döner. Lakin Andy şapkayı zaten yere atmıştır. Oradan geçen Terry' nin babası amca, şapkayı alır ve teyzeler gibi göğsüne koyar. O sırada Geese'in aracı amcanın yanında durur. Geese, Terry' nin babası



amcayı çok pis pataklar. Son vuruşu Terry de görür ve babası amca mefta ve nalları dikmiş vaziyetleri olur (ölür yani). Amcanın ölmeden önceki son hareketi şapkayı Terry' ye vermek olur. Bundan on yıl sonra (yani bugün; 1999), Terry büyümüş, serpilmiş ve tututu maaşallah yakışıklı bir genç olup çıkıvermiştir. Ortalığı yakmaktadır. Genç kızlar var ya, üüü walla ne siz sorun ne ben soyliyim. Yolda yürürken hökümet konaanın önüne Geese' in limuzininin durduğunu görür. Hemen sırt çantasını yere bırakır ve karşıya geçer. O ne? Ulan önüne baksana arkadaşım yaa, yine eziliyodun az daha yaa. Olmuyo ama bak, biz bu oyuna para veriyoz. Sen ezilirsen biz ne yapacağız? Neyse efendim, önce limuzinin birinin üzerine çıkar, biraz çizer ve sonra takla atarak yere iner. Geese yoluna devam eder, adamları silah çeker. Bu arada olaya Billy girer. Silahları indirtir. Delikanlı çocuktur vesselam. Terry, Geese'e ulaşmak için önce bu herifleri dövmelidir. Oylum oylum selvi boylum şeklinde bir hareket yapar ve oyun başlar.

Dedim hop; nedir bu?

Gelelim oynanışına. Wild Ambition eski oyunlardaki POW barı sistemini geliştirmiş ve yerine Heat sistemini getirmiş. Heat barı, her maç başlangıcında yüzde 50 dolu oluyor. Eğer birinci roundun sonunda yüzde 95 olmuş ise, ikinci rounda da böyle başlanıyor. Ancak her yeni rakiple karşılaşıldığında yüzde 50' ye düşüyor. Saldırmak ve rakibe zarar vermek bu barın dolmasını sağlıyor. Gövde gösterisi ve alay etme gibi unsurlar da buna katkıda bulunuyor. Hasar almanız veya atılmanız hem Heat barınızı hem de yaşam barınızı azaltıyor. Eğer hasar aldıktan sonra birkaç saniye darbe yemezseniz, Heat barınız tekrar yüzde 50 oranında yükselir. Karakterinizin Heat barı tamamen dolduğu zaman "Max Ok" mesajı görüntülenir. Böylelikle süper özel hareketleri uygulayabilirsiniz. Ancak bu kez de Heat barınız tehlikeli şekilde az olacaktır. Rakibinizin birkaç vuruşun da gardınız açılacaktır.

Önce bir test edelim neyin nesiymiş

Evet, geçen dersimizde oyunda aralarda da videolar olduğunu söylemiştik. Geese' in siyah helikopterinin Geese Kulesi'ne inmesi de bunlara bir örnektir. Burada Geese, yanında Ripper ve Hopper' ın bulunduğu helikopterinden inip hızlı ve kendinden emin adımlarla çatı boyunca yürür. Bu esnada on yıl önce Terry ve Andy Bogard' ın çok sevgili üvey babaları nın onun elinde öldüğünü seyrettiklerini hatırlar. Terry ve Andy acıların çocuğu olmuştur artık. Bu arada ekran değişir ve acıların çocuğu Terry' nin yetişkin versiyonu karşımıza çıkar. 1990 yılında çıkan ilk Fatal Fury oyunundan beri taşıdığı çantası hâlâ sırtındadır. Terry yılmak, yorulmak nedir bilmemektedir. Hedefi King Of





Fighters turnuvasına katılıp babasının intikamını alabilmektir. Turnuvada karşımıza sekiz dövüşçü çıkar. Sekizinci ve sonuncu karakter ise tahmin ettiğiniz üzere Geese'dir. Üçüncü karakterden sonra oyunun kaderi değişir. Eğer seçtiğiniz karakter Geese veya onun adamlarından olan Billy veya Raiden ise, Terry' nin taksiden indiği video karşınıza çıkar. Hâlâ çantasını taşımaktadır ve sokakta yürümeye başlar. Bu sırada Geese' in helehonteri üzerinden öyle bir geçer ki, Terry rüzgârına kapılmamak için kaldırıma çapa fırlatır. Eğer Geese' in adamlarından birisini kullanmıyorsanız, Geese helenonterinden iniyor, müzik şiddetini artırıyor ve kamera suratına suratına zoom yapıyor.



Bizzat denedim, çocuklara denettim

Bazı temel hareketleri açıklayalım. Üçgen=L, Kare=P, X=K, yuvarlak=S harfleri ile ifade edilecektir.

* Counter: Rakibinizin hareketini keserek ona hemen karşılık vermektir.

Başarıyla yapıldığı zaman ekranda mavi "Counter" mesajı görüntülenir. Counter yaptığınızda rakibinizin havaya fırlamasını veya sersemlemesini sağlayabilirsiniz. İşte bu durumda rakibiniz sizin darbelerinize son derece hazır ve nazır olur.

* Heat Blow: Tamamen dolu güç barına sahipken P+K+S yaparsanız, ekranda mavi "Heat Blow" mesajı görüntülenir ve rakibinizin korunmasının imkansız olduğu bir hareket yapmış olursunuz. Eğer bir komboya yakalanırsanız ve güç barınız sonuna kadar dolu ise bu hareket sizi kurtaracaktır.

* Counter Attack: Blokta olan karakter hızlıca ileri+P+K yaparsa, rakibine bir kontur atak yapmış olur. Enerjinizin tamamını bitirmez.

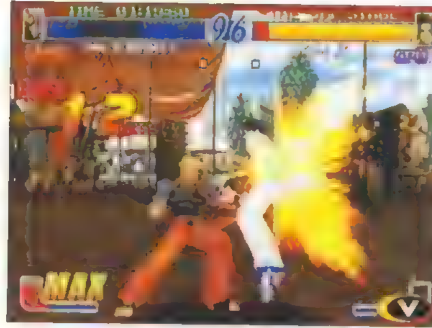
* Guard Impact: Düşmanın darbesine mümkün olan en son zamanda blok almaktır. CapCom' un X-Men vs Street Fighter'daki blok sistemine benzer. Ekranda mavi "Guard Impact" yazar. Korunan karakter hiç hasar almaz, ataktaki karakter ise geriye savrulur.

* Guard Destroyed: Korunan bir karaktere art arda birçok darbe indirdiğinizde, belli bir süre sonunda koruması açılacak ve tüm darbelere açık olacaktır.

* Overheat: Heat barınızın çeşitli sebeplerle sıfıra inmesi sonucunda bir süre hareket kabiliyetinizi yitirmenizdir. Bu durumda bütün düğmelere hızlıca basmalısınız.

* Escape: Rakip sizi yakalayıp attığında, yere değmeden hemen önce tuşlara basarsanız, atmadan kurtulup hasar almazsınız. Ancak zamanlama burada çok büyük rol oynar.

* Mega Power Attack: Çoğu karakter için ileri+S dir. Karakterlerin eski Fatal Fury deki hareketleridir.



* Stun Combos: Rakibe ayılma fırsatı vermeyecek şekilde kombine darbeler vurmaktır. Her karakterin en az bir kombo hareketi vardır. Terry'nin hareketi buna bir örnektir: İleri, ileri+S.

Hemen söyledim çocuğa, yaz bunu oğlum dedim

Tabii ki karakterler bu kadar değil. Biz hem yeterli yerimiz olmadığı için hem de olayın zevkini kaçırmak istemediğimizden ayrıntıları sizlerin becerisine bırakmak istiyoruz. Değerlendirmem ise şöyle; yeni ve güzel bir oyundur, kolay baymaz, kişisel top-ten beat-em up listeme girebilmiştir. Deneyiniz. Bye&smile...

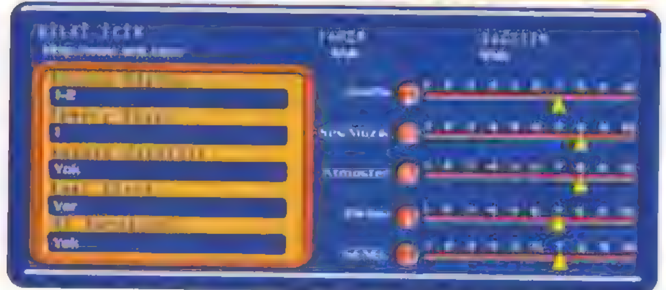
MegaEmin
megaemin@hotmail.com



Alternatif

Fighters Megamix	5/5
Street Fighter Zero 3	8/10

Fatal Fury 3



PC Hilekar

System Shock 2



Aşağıda verilen hileleri kullanabilmek için öncelikle SHIFT ve ";" (noktalı virgül) tuşlarına birlikte basarak komut satırını açın. Buradan hileleri girin ve ENTER tuşuna basın.
Örnek: Summon psi amp

medical kit
psi amp
wrench
pistol
shotgun
assault rifle
laser pistol
ap clip
he clip
standard clip
pellet shot box
rifled slug box
large worm beaker
detox patch
psi booster
reflec armor
french-epstein device
portable battery
maintenance tool
hack soft v3
repair soft v3
research soft v3
modify soft v3
EMP Rifle
Electro Shock
Gren Launcher
Stasis Field Generator
Fusion Cannon
Crystal Shard
Viral Prolif
Worm Launcher
Standard Clip
HE Clip
AP Clip
Timed Grenade
EMP Grenade
Incend. Grenade
Prox. Grenade
Toxin Grenade
Small Prism
Large Prism
Pellet Shot Box
Rifled Slug Box
Med Patch
Detox Patch
Rad Patch Medical Kit
Psi Patch
Psi Booster
Speed Boost
Strength Boost
INT Boost
Med Patch
Detox Patch
Rad Patch Medical Kit
Psi Patch
Psi Booster
Speed Boost
Strength Boost
INT Boost
Light Armor
Medium Armor
Heavy Armor
Reflec Armor
Vacc Suit
Worm Skin
Soda Can
Chips
Wide Machinery
BrawnBoost
EndurBoost SwiftBoost
SmartBoost
WormBlood
WormHeart
Cards Med Card
Science Card
Crew Card
R and D Card
Rec Crew Key
Med Annex Key
Cryo Card
Crew 2 Card
Monkey_Brain
Rumbler Organ
Grub Organ
Swarm Organ
Mn. Over. Organ
Gr. Over. Organ
Arach. Organ
Midwife Organ
Molec. Analyzer
ICE Pick Recycle
r 1 Nanite
5 Nanites
10 Nanites
20 Nanites
Fusion Shot
EMP Shot
Explode Barrel
Rad Barrel
Stats
TrainerTech Trainer
Weapon Trainer
PSI Trainer
WormGoo

Ants

Oyun esnasında aşağıdaki tuş kombinasyonlarını kullanarak, yanlarında belirtilen etkilerden faydalanabilirsiniz.

Ctrl+L – Tüm karıncaların sağlık durumlarını gösterir.

Ctrl+A – Tüm karıncaları aynı anda seçer.

Ctrl+N – Tek bir karıncayı seçer.

Ctrl+P – Bir önceki karıncayı seçer.

Ctrl+H – Herhangi bir noktada karınca üretmenizi sağlar.

Ctrl+O – Seçenekler menüsünü açar.

MechCommander



Bu oyunun hilelerinden bazılarını daha önce vermiştik. Yeni bulduğumuz hileleri de ekleyerek bir kez daha hafızanızı tazeliyoruz. Bu hileleri kullanabilmek için öncelikle oyunun kurulu olduğu dizinin içinde 'buymechcommander.2" isminde bir dosya oluşturun. Daha sonra oyunu çalıştırdığınızda tüm yapmanız gereken aşağıda verilen hileleri klavyeden girmek.

Lorrie – Tüm araçlarınızın cephanesini doldurur.

Osmiu – Tüm araçlarınızı ölümsüz kılar.

Mineeyeshaveseentheglory – Tüm haritayı açar.

Lordbunny – Sınırsız topçu desteği sağlar, kodu girdikten sonra "b" tuşuna basın ve hedefin üzerine sol mouse tuşuyla tıklayın.

Poundofflesh – Bol miktarda para verir.

Rockandrollpeople – Gezegene inişte geçerli olan ağırlık limitini kaldırır.

Outcast

Bu oyunda hile yapabilmek için dosyalar üzerinde bazı değişiklikler yapmanız gerekiyor. Değiştireceğiniz dosyanın adı OUTCAST.INI ve oyunun kurulu olduğu ana dizin altında buluyor. Bu dosyayı Notepad ile açın ve aşağıda gösterilen değişiklikleri yapın, daha sonra da yeni haliyle dosyayı kaydedin. Oyuna girdiğinizde farkı göreceksiniz.

MoneyChest=5.0000000 -> MoneyChest=5000000.0
Money=1.0000000 -> Money=1000000.0
Life=5.0000000 -> Life=5000000.0

Ayrıca aşağıda verilen değerleri de değiştirebilirsiniz:
[SimpleGun] <- Başlarken elinizde bulunan temel silah.

Weight_of_bullet=0.010000	Lifetime_of_bullet=20000
Speed_of_bullet_min=90.000000	Friction_of_bullet=0.000000
Speed_of_bullet_max=110.000000	Damage=310.000000
Reloadtime_of_bullet=20000	Burst_Size_Level_3=24
RecoilElasticity=4.000000	Burst_Size_Level_2=22
Recoil=15.000000	Burst_Size_Level_1=20
MaximumRecoil=15.000000	BulletRadius=10.000000
Load_critical_level=3	AmmoBox=30.000000

Midtown Madness

Bu oyunda hile yapmanın birkaç farklı yöntemi var. Öncelikle yeni oyuncu adı olarak aşağıdaki kodlardan birini girebilirsiniz, ancak bu şekilde yarış kazansanız bile puan alamaz ve yeni araçlara erişemezsiniz.

Showme Cops – Haritadaki tüm polislerin yerini gösterir.
Big Bus Party – Trafikteki tüm araçları otobüse dönüştürür.
Tiny Car – Trafikteki tüm araçları küçük otomobillere dönüştürür.
amizdA eoJ – Trafikteki tüm araçlar geri viteste yolalırlar.
Jet Planes – Trafikteki tüm araçları uçağa dönüştürür.
Warp Eleven – Yapay zeka sürücüleri 10 kat hızlandırır.

Ayrıca oyun esnasında CTRL-ALT-SHIFT-F7 tuşlarına birlikte basarak açacağınız komut satırından aşağıda verilen kodları girebilirsiniz. Bunlar sadece Single Player modunda çalışır.
/nodamage – Aracınız hasar almaz.
/damage – Aracınız hasar alabilir.
/dizzy – Gökyüzü dönmeye başlar.
/fuzz – Polis radarını çalıştırır.
/ufo – Uçakları UFO'lara dönüştürür.
/swap – Trenleri uçağa dönüştürür.
/slide – Etraftaki araçların kaymasını sağlar.
/puck – Aracınızın kaymasını sağlar.
/grav – Yerçekimini azaltır.
/nosmoke – Lastik dumanı ve hasarını kapatır.
/smoke – Lastik dumanı ve hasarını açar.



Ayrıca oyunu çalıştırmak için kullanacağınız komut satırına aşağıdaki komutları ekleyerek belirtilen etkiyi sağlayabilirsiniz:
-allrace – Tüm yarışları açar.
-allcars – Tüm araçları verir.

Re-Volt

Bu oyunda hile yapabilmek için bazı dosyaları değiştirmeniz gerekiyor. Öncelikle "cars" dizini altındaki araç dizinlerinden herhangi birine girin. Buradaki "parameters.txt" dosyasını Notepad ile açarak "Top Speed" satırını bulun ve buradaki değeri istediğiniz şekilde değiştirin. Bu şekilde o aracın azami hızını değiştirmiş olacaksınız. Yine aynı şekilde araçların farklı özelliklerini de istediğiniz gibi değiştirebilirsiniz. Değişiklikleri kaydettikten sonra dosyayı kapatın, oyunu çalıştırın ve değiştirdiğiniz aracı seçip yarışmaya başlayın.

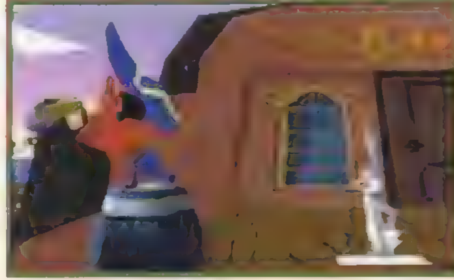
Drakan: Order of the Flame

Oyun esnasında "\" tuşuna basarak komut satırını açın ve ölümsüz olmak için "iamgod" kodunu yazıp ENTER tuşuna basın.

PSX Hilekar

Bugs Bunny: Lost in Time

Bu oyunda hile yapabilmek için "Era Selector" ekranına girin ve orada L2 + R1 tuşlarını basılı tutarak aşağıdaki kodları girin. (Dikkat: Bu kodlar oyunun sadece PAL versiyonunda çalışır.)



Tüm Seviyeler: X, kare, R2, L1, O, X, kare, kare, kare

Bol Havuç: X, kare, R2, L1, O, X, kare, kare, O

Son Sahne: X, kare, R2, L1, O, X, O, kare, O

Tüm Yetenekler: X, kare, R2, L1, O, X, kare, O, Kare

Tam Enerji: X, kare, R2, L1, O, X, kare, O, O

Ekstra Anahtar: X, kare, R2, L1, O, X, O, kare, kare

İyi Final Sahnesi: X, kare, R2, L1, O, X, O, kare, O

Kötü Final Sahnesi: X, kare, R2, L1, O, X, O, O, kare

Madden NFL 2000

Bu oyunda hileleri oyundaki hile menüsünden girerek kullanmanız gerekli:

PAINFUL: Yaralanma olaylarını artırır.

MINIME : Büyük takıma karşı küçük takım oynatır.

MULENIUM: Gizli stadları açar.

WILDWEST: Dodge City stadium.

ITSINTHEGAME: EA Sports stadium.

COWBOYS: Hakemlerden kurulu bir takım.

MOJOBABY: 60'lı yılların tüm takımlarını verir.

GETMEADOCTOR: 1972 Raiders

DONTGOFOR2: 1972 Steelers

HACKCHEESE: 1976 Patriots

GAMMALIGHT: 1976 Raiders

BUILDMONKEYS: 1981 Chargers

15MOREMIN: 1981 Dolphins

DOORKNOB: 1985 Bears

CHICKIN: 1985 Dolphins

BLUESCREEN: 1986 Broncos

KAMEHAMEHA: 1986 Browns

CALLMESALLY: 1988 49ers

PTMOMINFOGET: 1988 Bengals

SPOON: 1990 Bills

PROFSMOOTH: 1990 Giants

PREDATORS: 1995 Colts

STEAMPUNK: 1995 Steelers

EARTHPEOPLE: 1997 Broncos

TUNDRA: 1997 Packers

Civilization 2

Bu oyunda aşağıdaki hileleri kullanabilirsiniz, herbirinin yanında nasıl uygulanacağı anlatılmaktadır.

Fazladan Para İçin: Şehrinizin adını "_CasH" olarak girin, ancak H harfini girerken R1 tuşunu basılı tutmayı unutmayın.

Tüm Buluşları Almak İçin: Kabilenizi seçerken Roman uygarlığını alın ve O, üçgen, R1, R2, L1, L2, L2, L1, R1, R1, R1 tuşlarına basın.

Driver

Aşağıda verilen hileleri ana menuden girerek hile ekranındaki hileleri aktif hale getirebilirsiniz:



Ölümsüzlük: L2, L2, R2, R2, L2, R2, L2, L1, R2, R1, L2, L1, L1

Polisleri Oyundan Kaldırma: L1, L2, R1, R1, R1, R1, L2, L2, R1, R1, L1, L1, R2.

Arka Tekerden Kumanda: R1, R1, R1, R2, L2, R1, R2, L2, L1, R2, R1, L2, L1.

Ekranı Ters Çevirme: R2, R2, R1, L2, L1, R2, L2, L1, R2, R2, L2, R2, L1.

Credits: L1, L2, R1, R2, L1, R1, R2, L2, R1, R2, L1, L2, R1.

Minik Araçlar: R1, R2, R1, R2, L1, L2, R1, R2, L1, R1, L2, L2, L2.

Uzun Amörtisörler: R2, L2, R1, R2, L2, L1, R2, R2, L2, L2, L1, R2, R1.

Gizli Şehir: Oyunu tamamladığınızda gizli bir şehir daha açılacaktır.

Future Cop L.A.P.D.

Burada verilen hile kodlarını kullanabilmek için öncelikle oyunu dondurun ve Options menüsündeki "Volume Sound FX" seçeneğini aydınlatın. Ardından kodlardan birini girin, sonra da sırasıyla "Quit" ve "Yes" şıklarını seçerek kodu onaylayın:

Crime War Modu Single Player Seviye Kodları

2 - Zuma Beach: TAFRGYBLRR
3 - La Brea Tar Pits: CRGRGYBLRY
4 - Venice Beach: FUMRGYBLRL
5 - Hell's Gate Prison: SICUGYBLLI
6 - Studio City: TAFLGYBLLR
7- LAX Spaceport: CRGUGYBLLY
8 - Long Beach: FUMUGYBLLL

Bölüm Geçme: Kare, O, kare, O, X, Select, X, Select
Tam Kalkanlar: Kare, Select, O, X
Makineli Tüfek Cephanesi: Kare, O, Select, X, Select, X, O, kare
Ölümsüzlük: O, O, Select, Select, O, Select, X, kare
Makineli Tüfek İçin Power-up: O, O, O, X, X, X, O, Select
Ağır Silah Cephanesi: O, X, Select, kare, O, X, Select, kare
Ağır Silahlar İçin Power-up: Kare, kare, O, X, O, X
Özel Silah Cephanesi: Kare, Select, kare, O, kare, Select, X
Özel Silah İçin Power-up: Kare, O, kare, Select, O, X, kare, O
Jump Power-up: O, O, O, O, kare, X, Select, kare, X, Select, O
200 Bonus puan: O, kare, O, X, Select, kare, X

Total Eclipse Turbo

Bu oyundaki hileler ve nasıl kullanılacakları aşağıda anlatılmaktadır:

Seviye seçimi:

Öncelikle Options menüsünde bulunan Password şıkkını aydınlatın. Daha sonra Select tuşuna basılı tutarak üçgen, L1, kare girin. Select tuşunu bırakın ve tekrar sırasıyla üçgen, L1, kare, üçgen, L1, kare girin. Ekranda beliren "Round=" şıkkından istediğiniz bölümü seçebilirsiniz.

Ekstra hak ve malzemeler:

Oyunu dondurun ve Options şıkkıbı seçin. Sonra sırasıyla üçgen, kare, O, kare, üçgen, kare, L1, L1+R1, Select, Select tuşlarına basın. Eğer doğru girdiyseniz bir sinyal duyacaksınız ve ekranda bir kurukafa sembolü belirecek. Bu aşamada seri bir şekilde üçgen, kare, L1, L1, kare, üçgen tuşlarına basın. Oyun yeniden başlayacaktır, ancak bu defa fazladan devam hakları ve malzemelere kavuşmuş olacaksınız.

Seviye Kodları:

1 – X, O, üçgen, kare, X, X, X, kare.

2 – Üçgen, üçgen, O, X, üçgen, üçgen, X, kare.

3 – O, O, O, üçgen, X, üçgen, kare, kare.

The Hive

Aşağıda bu oyunun seviye kodlarını bulabilirsiniz:

02: IV73	**08:** 1EZ3	**14:** 2XS3
03: AMQ3	**09:** UVM3	**15:** 81H3
04: NGH3	**10:** TZ93	**16:** 8HU3
05: ZN03	**11:** U6Q3	**17:** J5V3
06: WVQ3	**12:** 2QJ3	**18:** VIH3
07: HC13	**13:** KLS3	

Toys of Skyhigh

Bu oyunda istediğiniz herhangi bir bölümü seçebilmek için öncelikle oyunu dondurun. Sonra L1, L2, R1, R2 tuşlarına basılı tutarak üçgen, kare, sağ, aşağı, sol, yukarı tuşlarını girin.

Müzik







Chemical Brothers
Surrender

Dig Your Own Hole albümünden sonra derin bir sessizliğe gömülen ve görünürde hemen hiçbir yeni çalışma yapmayan Chemical Brothers, Surrender isimli yeni albümü ile hayata döndü. Tom Rowland ve Edward Simons'dan oluşan Kemiksel Kardeşler ilk parçalarını 1995 yılında Virgin Records'dan piyasaya sürdüler. Asıl çıkışlarını ikinci albümleri Dig Your Own Hole ile yapan grup İngiltere'de Mercury ve BRIT ödüllerine aday olarak gösterildiler ve "Block Rockin Beat" Best Rock Instrumental dalında Grammy aldı. Bu albümden çıkan ilk parça olan "Hey Boy Hey Girl" ile sadece listeleri alt üst etmekle kalmayıp beraberinde televizyonları, Club'ları ve hatta zihinleri de alt üst ettiler. Neyse ki albümden çıkan ikinci parça Let Forever Be sadece kafa karıştırmak üzerine kurulmuş gerçekten eğlenceli ve güzel bir klibe sahip. Surrender'ı dinlerken günümüzün elektronik sound'undan daha çok 80'lerin sound'unu dinliyor hissine kapılabilirsiniz. Bu albüm için Rolling Stone dergisinde "80'leri andıran Bronx ritmleri ve Kraftwerk'i hatırlatıyor.. Rowland ve Simon tarihi yaşatan bir albüm oluşturmuşlar."

Limp Bizkit
Significant Other

Bloodhound Gang'ın artık klasik hale gelmiş parçası Fire Water Burn'ü dinlemekten neredeyse sıkılmıştım ki Along Comes Mary isimli yeni bir Single çıkardılar. Tatmin edici olmayan bu parça listelerde kendine yüksek yer edinse de yakın tarzda müzik yapan Korn dinlemek çok daha zevkliydi. Ta ki Limp Bizkit'in sıcacık albümü Significant Other piyasaya çıkana kadar. 97 yılında çıkardıkları Three Dollar Bill Yall$ albümü ile 1.6 milyondan fazla satmaları, The Billboard 200'de 67 hafta yer almaları ve bu sayede bir çok baba(!?) grubu geride bırakmaları bu çocukların Türkiye'de tanınmasına yetmedi. Ama bu albümden umutluyum ne de olsa Significant Other'dan çıkan ilk parça Nookie'nin klibi Türk kanallarında dahi yayınlanıyor. Significant Other ile çeşitli listelerde bir numaraya kadar yükselen Limp Bizkit yaz aylarının rehavetini kaldırarak dünyada agresif müziğin halen varolduğunu insanlara hatırlattılar. Albümde geçen Wu Tang Clan ve Korn isimleri ve destekli parçalar sanırım bu grubun yaptığı müziği anlatmak için yeterlidir. Hip-hop vokal üzerine kurulu ve arkadan metal destekli kaliteli bir sound yakalayan Limp Bizkit henüz ülkemizde sesini duyuramasa da aslında oldukça büyük bir açığı kapatıyorlar.

Moby
Play

Seyrettiğim bir klipte kısacık saçlı, kel olarak nitelendirebileceğim bir adam devamlı bir yerlere gidiyor, bir kapıdan girip alakasız bir kapıdan çıkıyor ve işin en ilginç tarafı bu adam devamlı çoğalıyordu. Daha sonra öğrendiğim kadarıyla şarkı boyunca devamlı konuşan bu insan Moby ve şarkı da son albümü olan Play'den çıkan ilk parça Honey'miş. Türkiye'nin kaderi olaraktan diğer bir çok albüm gibi Play'de oldukça geç sayılabilecek bir sürede piyasaya çıktı. Play Türkiye'ye geldiği sırada albümden ikinci parça olarak Run On çıktı. Techno müziğin asi çocuğu Moby sade, sakin ve gerçekten çok güzel bir sound yakaladığı bu albümle geri döndü. Play brekbeat ritmlerin, ambient mixology, blues tınılarını içeren ve bol vokal içeren bir albüm. Moby'nin bu albümde yapmış olduğu değişiklikler bir çok hayranının nefretine neden olmuşsa da, bu yenilikler sayesinde yapmış olduğu muzikte yeni bir çığır açtığı söylenebilir. Albüm genelinde oldukça canlı ve hareketli bir yapıya sahip olmasına rağmen, içerdiği hayatından bezmiş vokaller ile kişiyi neredeyse bunalıma itecek bir havaya sahip. Sonuç olarak James Bond'un film müziğine yağmış olduğu Remix haricinde Türkiye'de pek bilinmeyen Moby sanırım bu albümle Türkiye'de kaldığı yerden devam edecek.

Kitap



Rama'yla Buluşma

Arthur C. Clarke'ı bilmeyen var mı dır? Yurtdışında olmayabilir, ama ülkemizde bilim kurgu fanatikleri haricinde pek kimse bilmez onu. Bilim kurgu türünün dahi yazarlarından olan Clarke'ın belki de 2001'den daha popüler olan Rama serisi İnkılap yayınevi tarafından Türkçe'ye çevrildi. Gerçek bir "kült" eser olan Rama serisinin 4 cildi de Türkçe'ye çevrilmiş bulunuyor ve gerçekten bilim kurgu fanatiği olduğunu savunan hiçkimsenin bu kitapları okumamak için bir mazereti olamaz.

2130 yılında, görevleri Güneş sistemine giren başıboş asteroidleri takip etmek olan Mars yüzeyindeki radarlar, anormal büyüklükte ve şekilde bir cisim tanımlarlar. Silindir biçimindeki bu cisim, kesinlikle bir asteroid olamayacak kadar pürüzsüzdür, ama dışardan görünüşü bir uzay gemisi olabileceği ihtimalini ortadan kaldırmaktadır. Herhangi bir itici güç sağlayan motoru olmayan bu cisme Rama adı verilir ve yaklaşık 1 ay sonra güneşin etrafındaki yörüngesini tamamlayıp sistemin dışına doğru yola çıkacağı hesaplanır. O sırada en uygun gemi olan kumandan Norton ve Endevaour, Rama'nın yüzeyine inmekle ve yapabilirlerse içine girip ne olduğunu, hangi amaçla sisteme girdiğini araştırmakla görevlendirilir. İnişten sonra Rama'nın içine giren ekip, milyonlarca yıldır uzayda başıbış gezdiği hesaplanan Rama'nın bildikleri bütün fizik ve mantık kurallarını hiçe sayan iç yüzeyini araştırmaya başlar. Astronotluk eğitimi almamış bir insanın Rama'nın iç görünüşü ile başa çıkması mümkün değildir, çünkü başını kaldırıp yukarıya baktığınızda gökyüzünü değil, 16 km yukarıda başaşağı asılı duran şehirleri, Rama'nın silindirik iç eksenini bir çember gibi saran denizi görmek normal bir insanın iç dünyasını altüst edecektir. Bu görüntüye alışan Norton ve ekibi çok geçmeden Rama'nın hiç de zannettikleri gibi "ölü" vede 'sahipsiz" olmadığını anlar.

Son zamanlarda ünlü ve popüler eserler Türkçe'ye çevrilmeye başlandı. Rama serisinin ilk kitabı olan Rama'yla Buluşma da oldukça başarılı çevrilmiş ve tıpkı Yüzüklerin Efendisi gibi size "o hissi" verebiliyor. Kesinlikle alınmalı ve okunmalı.

Film

Wing Commander

Veya bizdeki adıyla "Özgürlüğün Kanatları". Tabii biz bilgisayar oyuncuları bu isme hiç de yabancı değiliz aslında. Bilgisayarlardaki "teknoloji rönesansı"nın başlangıç noktası sayılan ilk Wing Commander oyunundan beri bu isim altında tam beş oyun geçti elimizden. İlk üçünde şeytan Kilrathi'lere karşı savaştık ve en sonunda gezegenlerini başlarına yıktık. Wing Commander 4'te Federasyon içindeki teröristlere hadlerini bildirdik. Wing Commander Prophecy'de kıyametin habercisi sayılan bir ırka kafa tuttuk. Wing Commander adı altında çıkmış olan beş oyunun da ortak özelliği beşinin de uzay simulasyonu olmasının dışında, beşi de kendi zamanında HIT olmuş oyunlardır. Ama ne yazık tır ki, özürlü bir yönetmen ve kabiliyet düşmanı oyuncuların elinde Wing Commander ismi rezil edilmiş bulunuyor.

Film, son oyunların geldiği zaman diliminin oldukça gerisinde başlıyor. Kilrathi'lerle savaş sürmektedir. Kilrathi'ler Dünya Federasyonu'nun önemli gemilerinden birisini haklar ve direkt dünyaya geçisi sağlayan Uzay Kapısının koordinatlarını öğrenirler. Yıkıcı güçteki filoları ile dünyaya saldırmaya hazırlanan Kilrathi'leri durdurmak ise, ne tesadüftür ki, ana güçle irtibatları kesilmiş olan gariban bir Federasyon gemisine ve onun üzerine ikame edilmiş klişe pilotlara düşer. Bla bla bla, ve en sonunda Kilrathi'ler yenilir falan filan...

Ya Allah aşkına, koskoca Hollywood, beş-altı oyun senaristinin kafa kafaya verip yazdığı senaryonların binde biri kalitede bir senaryo yazamıyor mu? Oralarda kamerayı neresinden tutması gerektiğini bilen bir yonetmen yok mu? Elinizde hiç en azından kabiliyetliymiş gibi davranmaya çalışan birkaç aktör aktrist yok mu? YOK MU? Çekilin yıkılın karşımdan, bu filme vereceğiniz paraya yazık ya... Gidin arşivinizden Wing Commander 1'i çıkartıp harddiskinizde bir köşeye Unzip'leyin. Tabutunun uzay boşluğuna atıldığı sahnede bile, bu film boyunca duyacağınız his kırıntılarının toplamından fazla duygulanacağınıza bahse girerim.



Ultima Online The 2.Age



Tarih... Yaklaşık 13 ay önce...

Bir dergide görmüş olduğum Ultima Online oyununu İzmir, İstanbul ve Ankara'da bildiğim bütün bilgisayarcılarda deli gibi arıyorum...Telefon konuşmaları ile geçen 1.5 haftadan sonra hiç bir sonuç elde edemiyorum...Büyük oyuncakçıların (toys'r us) tum şubelerini arıyorum...yine yok. Türkiye temsi.cisini bulup (Aral) onu arıyorum...gelmeyecek diyorlar. Bu olay bu şekilde tam uç ay sürüyor..

Sonuç olarak elimde onlarca farklı yorum ve cevap (oyun çıkmadı, o oyun Türkiye'den oynanmıyor, öyle bi oyun yok, hiç duymadım...vb) var, ama oyun yok.

Tam pes etmişken, aklıma bi dergiden yardım istemek geliyor. hehe!) Arıyorum...

Adamları müthiş!! ikna yeteneğimi kullanarak (tabii biraz da yalakalıkla) oyunu bana dışarıdan getirtmeye ikna





yatırıyorum (Gözüm dönmüş bi kere!). Muhaahanah!!!) tam bir aylık beklemeden sonra oyun geliyor. Ve ben 9 aydır yaklaşık her sabah 3-4 saat boyunca hâlâ bu oyunu çok severek oynuyorum.

Yukarıdaki olay tamamen gerçektir. Oyuncuların çoğu benim tarafımdan lanetlenmiş olup hâlâ mezarlarında acı çekmektedirler!

Herkese merhabalar.

Şimdi, yukarıdaki yazıyı okuyanlar nasıl bir oyun insanı bu kadar peşinden koşturur diye sorabilirler. Cevap: Ultima Online tabbikin!

Büyük ihtimalle bazılarınız bu oyunun adını duymuştur (ama bulamamıştır).Ama büyük bir çoğunluğun daha önce duymadığına eminim. Bu yazıda, Ultima On ine nedir, nasıl oynanır, nasıl para kazanılır, kredi kartım olmadan bu oyunu oynayabilir miyim (hayır oynayamazsın! her ay 10 $, ilk üç ay bedava)

gibi konulara değineceğiz (Bu arada oyun şu aralar D&R'larda satılıyor. Belki toys'r us'larda da vardır)

Bu arada hemen soyleyeyim: Oyun sadece Internet'te çal şıyor. Yani sızin aldığınız CD'de sadece baz karakter resim ve bilgileri var. Oyunun nere deyse tamamı -yaklaşık yüzde 99'u Server'lar üstünde.

UO nedir?

Son birkaç aydır bütün dergiler MUD diye birşey anlatıyorlar. Level'ın sayılardan birinde de vardı galiba (Yok muydu yoksa!!).Şimdi UO'dan önce MUD'ın ne olduğuna bakal m: MUD, Multi User Dungeon demek, yani çok oyunculu zindanlar. Bunlar, sadece Internet'ten oynanabilen, normalde karşılıklı yazışarak oynanan, bol hayal gücü gerektiren oyunlar. Bu MUD'larda istediğiniz herşeyi yapabilirsiniz; sınırlar sadece s'zin hayalgücunüze bağlıdır -birçok FRP'de olduğu gibi- .Ultima ise bu MUD sisteminin en gelişmişlerinden biridir, yani yazı sistemini aşıp grafik kısmının da oyuna katıldığı bir oyundur. Bu arada hemen söyleyeyim; "Oyunun grafikleri nasıl peki?" diye sorarsanız, grafikler Diablo 1'deki kadar iy', yani piksel piksel hiçbir görüntü yok. Eğer çözünürlüğü artırısanız, çok daha iyi oluyor. Zaten resimlerden de görebilirsiniz. Ama tabii daha iyi olabilir. Beki oyunun yeni versiyonu çıkarsa (3. Age filan), onda daha güzel olacaktır.

Son zamanlarda bunların bir de Might&Magic benzeri 3 boyutluları çıkmaya başladı (Microsoft'un Asherons Call'u, Cyclon'un Everquest'i), ama sonuçta oyunu izometrik olarak görmek daha kolay bir oynanabilirlık sağlıyor. İzometrik dedik; oyunumuz Diablo, Fallout gibi RPG-FRP (her neyse artık!) görünüyor ve oynanıyor (tek farkı SADECE Online olarak oynanabilen bir oyun olması). Ama asla onlar kadar kolay bir oyun değil (Fallout'un kolay olup olmadığı tartışılır tabii!)). Sadece doğru dürüst bir karakter yetiştirmek bile en az 3 4 ay alıyor. O yüzden tavs'yem, oyuna ayıracak vakti olmayanlar ya da 2 ay oynayıp bir kenara atacak olanlar hiç al masınlar bile. Zaten oyun 55 $ falan, bir de buna aylık kredi kartı masrafı (10 $) eklenince hiç de az değil; o yüzden paranızı sokağa atmayın (bana verin!)puahah!!)). Sadece oynayabilecekler alsın. Oyunu sadece Box olarak bulabilirsiniz. Çunkü içinden upuzun bir Register numarası çıkıyor. Yani kopya bulsanız ve alsanız bile -hatta içinde Register numarası olsa bile- bir işinize yaramaz. Çünkü emin olun ki, o elinizdeki şifre zaten kayıt edilmiştir. Hadı bunu halletiniz diyelim; şifrenin gerçek sanibi oyuna girerken size sorulan ayrı bır şifre de yazar. İşte bunu bilemezsiniz. Yani o adamın karakterlerini oynatmak gibi bir şansınız da yok. Oyunun kayıt ayarlarını değiştireyim derseniz yine olmaz, çünkü bu sefer hem kullanıcı adını hem de biraz önceki ikinci şifreyi ister. Yani kopya alırsanız hiç bir şansınız yok. Zaten kopyası da yok (Muahahah!! En baştan söylesene şunu olm!!).

"Peki biz bu oyunu orijinal alalım, ama bunca paraya değecek mi?" diye sorabilirsiniz. Valla ben güzel güzel oynuyorum, bir gemim var, yakında ev de alacam, karakterlerim de iyi. Bence değiyor yani.

Oyunun yapısını biraz anlatalım. Ama nasıl anlatalım... hmm (7.5 dk sonra). Şimdi bi kere oyunda bölüm diye bi olay yok. Yanı siz kendı hesabınızı silmedikten sonra oyun bitmiyor. Herkes Diablo oynadı di mi? Gü-

zel. Hani Diablo'da şehirden silah, zırh, iksir ...vb alıyorduk ya. Hah! işte bu da ona benziyor, ama bunda şehirde (lerde) yaşıyoruz ve bu saydığım silah, iksir vb gibi şeyleri siz üretip oyundaki NPC 'lere satıyorsunuz. Kazandığınız paralardan kendinize istediğiniz eşyaları satın alıyorsunuz ya da kend. zırh ve silahınızı kendiniz yapıyorsunuz. Bu malzemeleri yaparken yetenekleriniz (Skill) ve buna bağlı olarak da gücünüz; zekanız..vb artıyor. Yani daha ilk gün hemen elinize kılıç alıp zindanlara inip elli tane yaratık kesemezsiniz. Hem oyunda sadece zindan da yok şehirlerin dışında: Ormanlar, dağlar, bataklıklar, çöller gibi birsürü yer var. (Tamam bunlar Diablo 2'de de olacak, ama bu oyun D2'den iki yıl daha eski naber!) heh hehe)).

Oyunun geçtiği ülkenin adı Britanya (İngiltere yani). Bu ülkede bir başkent (Britain) ve yirmiye yakın büyüklü küçüklü şehir var. Bunların bazıları adalarda, bazıları ormanın içinde. Tabii ki oyunda bir oyuncular yok, binlerce NPC var. NPC olarak herşey var bu arada; satıcılar, büyücüler, hayvanlar - ki bunlar. uygun Skil'le evcilleştirebiliyorsunuz-, savaşçılar hatta bazı NPC'lere para verip yanınızda yer almasını sağlayabilirsiniz. Örneğin bir savaşçı kiralayıp adam öldurtebilirsiniz. Bunların hepsini komutlarla yapıyoruz, ama fazla yok merak etmeyin.Yani adama "Vendor buy" derseniz (Vendor =satıcı), adamın sattığı eşyaları görüp paranızın yettiğini alırsınız.

Bir de oyunu bu yazıyı okuduktan sonra almak isteyenlerin kafasındaki bir soruyu daha cevaplayayım: Oyun hızlı mı?.-Yaw, nereden buluyonuz böle kazık soruları yaw?? neyse; Internet üstünden oyun oynayanlar bilir: 'Lag" diye bir olay vardır. Berbat bışeydir. Siz donar kalırsınız, millet üstünüzden geçer fark etmezsiniz bile! Oyunun saati Amerika saatine göre ayarlı olduğu için (7 saat ileri miydi geri miydi yaw !!?) hangi saatlerin yoğun, hangı saatlerin sakin olduğunu bulmak biraz zor ve karışık.

Ama ben size yardımcı olayım. Sabah 05.00 ile 11.30 arası oyunun hızı güzel (Daha erken kalkıyorsanız da olur tabii, şöle 03.00 04.00 gibi!!) hehe)). Ben genelllikle saat 06.00-11.00 arası oynarım. Akşam kesinlikle tavsıye etmem. Oğlen zaten zor biraz (Açıklayacam ilerde).

İlerisi:) UO'nun Server'ları Türkiye saati ile 12.00-12.30 arası (oğlen) kapanıyor. İki saat içinde filan açılıyor. Ha bu iki saat içinde ne oluyor? Oynayamıyor muyuz? Aslında oynuyoruz. Ama bu boşluğa Time Warp deniyor. Yani Server'ların kapanmasının nedeni bilgilerin yedeklenmesi. Bu yüzden siz bu Time Warp zamanı içinde girerseniz oyuna, buyuk ihtimalle son yaptıklarınız boşa gider. Ama bazen hiç kopmadan bu Time Warp'ta oynarsanız, birşey olmuyor. Yine de ben tavsiye etmem.

Hemen Alalım!

Şimdii. Başlangıç kısmını okuyup da oyunu alanlar buradan devam etsinler bakalım (Alacak olanlar da devam etsin ki hevesleri artsın hehe). (Bir de önemli bir duyuru; eğer sizin kredi kartınız yoksa, aileden birinde varsa da olur. Oyuna kayıt olurken hem oyun sahibi hem de kart sahibi olarak iki kişi girebiliyorsunuz). Yani kartım yok diye üzülmeyin, ikna yeteneğinize güvenin. hehe!)

Burada oyunu aldığınızı varsayarak yeni bir hesap nasıl açılır, karakterler nasıl yaratılır olayına gireceğim.

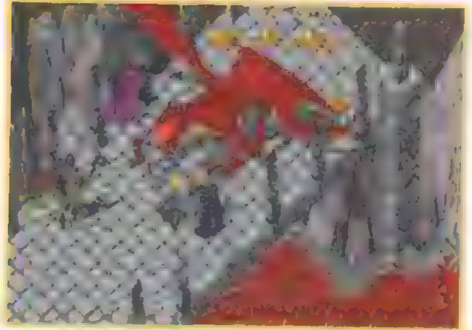
Oyunu aldık: (55 doları alınca satıcının gözlerinde oluşan pırıltıya dikkat edin!). Kutudan bir kitap, bir harita (Oyunun haritası) ve oyun CD'si çıkıyor. Şifremizin CD kutusunun ustünde olması lazım. Bir de beş saatlik bir Turk-net ücretsiz bağlantısı var. Tabii bunun oyunla bir ilgisi yok, promosyon işte. Yeni bir promosyon da ücretsiz bağlantı kısmının bir aydan üç aya çıkartılmış olması. Bunun sebebinin başka rakip oyunların çıkması olduğunu düşünüyorum (Ama ben aldığımda sadece bir ay ucretsizdi ühühüh'). Bu arada UO dünyasında sizden başka 100.000 (yazıyla yüz bin!!) kayıtlı oyuncu var. Dünyanın her tarafından katılan bu oyuncuların -ve sizin- her ay ödediğiniz 10$'lar sayesinde Origin şirketi ayda yaklaşık 1 milyon $ kazanıyor. Ve bunu tek bir oyunla yapıyorlar. Ne güzel dimi?!

Herşey tamam mı? Guzel, devam edelim. Hemen söyleyeyim o kitapta yazmayan şey yok, oyunla ilgili ne ararsanız var. Tüm yetenekler, şehirlerin ayrıntılı haritaları, silahlar, yaratıklar, büyüler, hayvanlar hakkında bilgi....vb (hayatın anlamı bile var, ama kaçıncı sayfada hatırlamıyom :)).

Oyunu yüklerken 2 seçenek var; 300 MB ve 500 MB olarak. 300 yaparsanız her seferinde CD'yi takmanız gerekir ona göre. Bu arada oyun Pentium 200'de bile gayet iyi çalışıyor, fx filan da istemiyor. Rahat rahat oyna yın yanı.

CD'yi takınca Install deyip yukleyelim. İstediği zaman Register kodunu verelım. Bir de yüklemenin sonuna





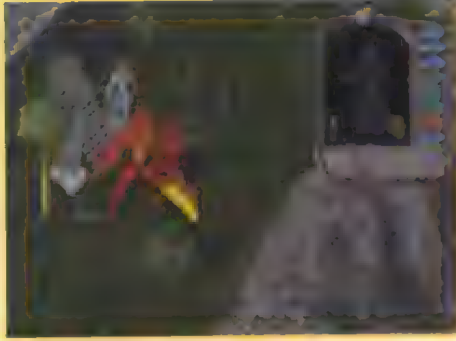
doğru demo yüklemek isteyecek; bu tamamen size kalmış bir şey. Bir nevi alıştırma alanında, hafif bir eğitim alıyoruz.) Bu arada yuklemeden hemen once Internet'e bağlanın. -ki nasılsa bağlanacaksınız. İlk kez girerken oyuna bir Update yuklemesi vardır, otomatik olarak en son Patch'leri çeker. Yükleme bitince güzel bir demo var oyunun tarihini anlatan, ondan sonra bir sandık açılacak. Oradan Account (hesap) a girip yeni bir hesap açmak gerekiyor. Burada biraz İngilizce lazım tabii ki. Bu hesap kısmını fazla hatırlamıyorum. Ben kaydolalı çook uzun zaman oldu. Zaten çok karışık değil, siz komutları izleyin yeter. En sonlarda kart işini de hallettikten sonra sandık kısmına geri dönmemiz lazım.

Siz hesabınızı yarattıktan sonra hemen açılması lazım oyunun, ama yaklaşık bir saat

sonra da açılabilir. Şimdı hesabınızın açıldığını varsayarak sandık menüsunden ENTER

BRİTANYA'yı tıklıyoruz. Karşımıza bir menü daha geliyor. Buraya hesap yaratırken girdiğiniz kullanıcı adını giriyoruz, bir de 16 rakama kadar bir şifre koyuyoruz (bunları bir yere yazın tabii ki).

Şimdi sıra en can alıcı noktaya geldi. Karakter yaratma! Sağdaki karakter seç düğmesine tıklayıp giriyoruz, hafif bir yüklemeden sonra Server seçimi geliyor önümüze; bir ton Server var seçilebilecek. Ben Atlantic'i seçin derim, en iyilerinden biri o çünkü, ayrı-





ca bendeki Server test programında en hızlı Server olarak o çıkmıştı.

"Not: Eğer bu Server seçme ekranına gelmeden yeşil düğmeli bir mesaj gelirse, hesabınız daha aktif olmamış demektir. Biraz sonra bir daha deneyin.:)"

Server bağlantımızı yaptıktan sonra bir menü daha gelecek önümüze. Buradan karakterlerimizi yaratıp silebiliriz. Burada en fazla sekiz tane ayrı karakter yaratılabiliyor bildiğim kadarıyla. Ama zaten 2 tane bile fazla geliyor oynamaya başlayınca. Mesela benim üç ayrı adamım var, ama ben sadece birini oynuyorum. Ne kadar çok adamınız olursa olsun, en çok yüklendiğiniz tek bir adam vardır her zaman.

Create Charater'e tıklayıp ilk adamımızı yaratalım. Karakterimize bir isim ve şifre bulalım (bu şifreyi mutlaka bir yere yazın, çünkü silerken lazım oluyor). Silme deyince; yarattığınız karakteri yedi günden önce silemiyorsunuz. Bunun sebebini bilmiyorum, ama bence çok tuhaf ve gereksiz bir uygulama.

İsim ve şifre işi bittikten sonra ortada bulunan Template butonuna basıp on beş karakter grubundan birini seçiyoruz; büyücü, savaşçı, demirci,okçu, hırsız, Ranger....vb. Bunlar karakterimizin üç ana özelliğini belirleyecek; kas ve vuruş gücü, zeka ve büyü gücü, ustalık ve dayanıklılık. Bunların hepsi birbirine bağlı. Örneğin buradan Warrior'u seçtik, adamın özellikleri savaşçıya göre sıralanır (Tabii bunları istediğiniz gibi değiştirebilirsiniz, ama bence bu bilgisayarın ayarlamış olduklarından 5-6 puandan fazla değiştirmeyin). Burada biraz FRP bilgisi olanlar daha kolay seçim yaparlar. Yani büyücünün zekasını az tutup fazla kas gücü vermek biraz yanlış olur gibime geliyor. Bence bir savaşçı için 35str, 20 dex, 10 zeka (kıt) heheh)) güzel bir seçimdir.

Bundan sonra devam deyip karakter yaratmanın en kazık bölümüne geçelim: Yetenekler (Skill).

Aslında toplam 50-55 Skill falan var. Şimdi "Yaw üç tane yeter mi?" diye soranlar olabilir. Ama Ultima'da sonradan öğrenme diye bir olay var, yani siz oyundaki satıcılara biraz para verip size istediğiniz yeteneği biraz öğretmelerini sağlayabiliyorsunuz. Öğrendikten sonra da devam ederek artırıyorsunuz. Neyse fazla dağılmadan kaldığımız yere dönelim. UO'da altın kazanmak herşeyden önemli, yani altın olmadan hiç bir şey alamazsınız oyunda. Bu yüzden bu üç başlangıç Skill'inden birini bize para kazandıracak olan meslek olarak seçmemiz lazım. Tabii paranızı canavar avlayarak da kazanabilirsiniz, ama yeni karakterler için bu biraz zor olur. Birçok meslek var; demircilik, okçuluk, iksircilik, hırsızlık, madencilik....diye giden bir liste halinde uzatabiliriz bunu. Bu meslekler bizim şu üç özelliğe doğrudan bağlı. Mesela madencilik seçerseniz, madende calışarak kas gücünüzü çok kolay ve hızlı bir şekilde artırabilirsiniz. Bu arada seçtiğiniz mesleğe yardımcı olan mesleği seçmemezlik etmeyin. Madencilik-demircilik, ok yapımı, ağaç kesmecilik (Lumberjacking desek daha iyi!) gıbi.

Bu yeteneklerden asıl para kazandıracak olanlar demircilik ve ok yapımı dır. Bunların puanlarının 45'in üstünde olmasına dikkat edin. 45'in altında peki birşey yapamıyorsunuz. Burada kalan üçüncü yeteneğin tamamını size bırakıyorum. Fazla yüksek olmasına gerek yok. Bunu Resisting Spells, kılıç dövüşü, Tactics (dövüş taktiği) ...vb yapabilirsiniz.

Şimdi örnek olarak yeni bir karakter yaratalım...

İlk başlangıcı yukarıda anlatmıştım zaten. Adamımız Ranger olsun. Özelliklerini aynen bırakıp devam edelim. Ranger için belli olan yetenekler kamp kurma, okçuluk ve iz takibi olarak verilmiş. Bunlardan kamp yapmayı isterseniz değiştirin ya da hepsi aynı kalsın. Onun yerine ok yapımı ve oymacılığı (Bowcraft and Fletching) alabiliriz. Şu şekilde dağıtabiliriz yetenek puanlarımızı:

Ok yapımı-Oymacılık 45

Okçuluk 35

İz sürme 20

Bunların bizi idare etmesi lazım, sonraki ekranda adamın ya da kadınındış görünüşünü, cinsiyetini, deri rengini seçiyoruz. Bir Ranger ormanda yaşar, yani berbere gidemez. Bu yüzden saçlarımız uzun ve altın sarısı olsun. Elfe benzesin biraz. Deri rengimiz güneşte bronzlaşmış, ama fazla kararmamış olsun. İsterseniz uygun bir sakal ve bıyık da ekleyin -kadında sakal-bıyık yok tabii ki. Ondan sonra oyuna başlayacağımız Server ve şehir seçimi geliyor. Server Atlantic tabii ki, şehir olarak bir Ranger'a en uygun yer ormanlara yakın olanlardır. O yüzden haritadan bakıp ormanlık bir alan seçelim. Bu arada haritayı eğer okuma yeteneğiniz yoksa, okuyamıyorsunuz, ama kitapta bütün şehirlerin ayrıntılı haritaları var; ayrıca yazının sonundaki adreslerden daha ayrıntılı ve İngilizce haritaları çekebilirsiniz. Bence en uygun yerler Yew, Vesper ya da Trinsic. Bunların hepsi orman içinde olan yerler. Zaten başlangıçta bütün şehirlerden başlamanıza izin yok. Sadece belli yerlerden başlayabilirsiniz. Ben Vesper'ı seçtim, şehir tamamen ormanın ortasında çünkü.

Bir şehirde başlangıç olarak başlayacağımız birden fazla yer vardır. Burada Provioner iyi bir seçim gibi. Yalnız dikkat edin, okçuluğa destek olarak odunculuk seçmedim. Bu da bize bir balta gerektiği anlamına gelir. Şehirde satan bir silahçı dükkanı olup olmadığını bilmiyorsanız, kitaptaki haritaya bakın. Hiç olmadı Britain ı seçin, orada dükkan sayısı çok daha fazladır. Devam dedikten sonra gelen ekranda bütün yeteneklerin ve oyunun kont rollerini resimli olarak anlartan bir ekran gelir. Bunu sonuna kadar okuyun, başlangıç için gerekli bilgiler var çünkü. Birkaç saniye içinde karakterimiz yaratılıyor.

Şimdii, dükkanın önündeki adam/kadın biziz bu arada. Görüntünün kötülüğü bozmasın sizi hemen. Karakterimize iki kere tıklayıp karakter menüsünü açalım. Bu menüden oyunun ayarlarını yapabilir, birsürü kısayol tuşu ayarlayabilir, karakter unvanını ve yeteneklerini görebilirsiniz. Hemen Options diyelim. Buradan ekran çözünürlüğünü 1024-768 yapalım. Ayrıca oyunun müziklerini de kapatmanızı tavsiye ederim. Sürekli tekrar eden melodiler çünkü. Bu bize biraz hız sağlar. Ama ayak seslerini kapatmayın, çünkü çevreden birinin yaklaşıp yaklaşmadığını bu şekilde kolayca

anlayabiliyoruz. Ayarları Apply deyip çıkalım oradan. Adamın yanında bir çanta var, bunu çift tıklamayla açalım. İçinde sizin yeteneklerinize uygun olarak konmuş bazı eşyalar var. Ayrıca adamın üstündeki elbiseleri fareyle sürükleyip buraya koyabilirsiniz. Aynı şekilde eline bir silah vermek için de fareyle tutup koymanız yeterli. Oyunda sürekli malzemelerinizi üstünüzde taşımanız gerekmiyor; bankalar var, haritadan bakıp bulabılirsiniz.

Alt+r ye basarak kuşbakışı haritayı açıp daha rahat bir görüş sağlayabilirsiniz.

Önünde durduğumuz binaya dalalım hemen. Kapıları çift tıkla açabılirsiniz. Satıcılar ve banka için gerekli komutlar sayfanın bir yerlerinde olacak. Kitapta da yazıyor ayrıca. Dükkandaki adamlardan birine "Vendor buy" deyip bıze uyan bir balta almamız lazım. Kitapta silahlar bolümunde hangi silahın hangi güçte kullanılabileceğini anlatıyor.

Peki biz sadece ağaç kesip maden mi kazacağız? Tabii ki nayır. Karakterimiz biraz gelişince ormanlarda ava çıkmaya başlayabilirisiniz. Zindanlardaki yaratık bolluğunu görünce ağzınız sulanacaktır. Başlarda bir grup bulup katılın, onlar ava giderken size yardım etsinler sizi korusunlar.

Karakter menüsünde bulunan Peace tuşuna basarak savaş durumuna geçeriz. İkinci kere basarsak normale döner adamımız. Yanlız bunu şehir içinde yapmayın.

Yanı şehirde birine saldırdığınız zaman otomatik olarak NPC şehir koru maları gelir ve sizi öldürürler. Peki ölünce ne olur? İki tane seçenek çıkar; biri hayalet olarak devam etme, ikin cisi yeteneklerinizde gözle görülür bir azalma karşılığı hemen geri dönme. ASLA ikinci seçeneği seçmeyin. Hayalet olarak şehirdeki Healer dükkanını bulun, sizi Resurrect yapsınlar ya da bunu yapabilen büyücü oyuncu lardan isteyebilirsiniz. "Res me!" derseniz adam anlayacaktır. Şimdi buna göre, hiçbir zaman tamamen ölmek yok. Ama ölünce o an üstünüzde bulunan tüm eşyayı alırlar. O yüzden gereksiz hiç bir şey taşımayın, altınla ormana gitmeyin, dondurma arabalarına binmeyin vs.

Ayrıca öbür oyuncular, siz hayaletken konuşmadığınız sürece sizi göremezler ve kapılardan geçebilirsiniz (heheh).

Aslında Ranger olarak başlamak zordur. Yani sürekli ormanlarda olmamız lazım. Bu da tecrübesiz oyuncular için hemen ölüm demek. Bu yüzden madenci-demirci olarak başlayın bence ilk karakter olarak. Madencilik için Minoc ve Britain şehirleri iyidir. Bir kazma ya da kürek alıp madenin tabanına tıklayınca saf halde metal çıkar. Bunlar çok ağırdır. Bu yüzden fazla taşıyamazsınız. Ne kadar taşıyabildiğinizi karakter menüsündeki Status'ten bulabilirsiniz. Britanya'nın ağırlık birimi Stone'dur. Yeni karakterin kas gücü az olduğu için fazla yüksek değildir. Kas gücünüz artıkça, otomatik olarak artar.

NPC'lere kullanılacak komutlar:

Vendor buy: Satıcıdan eşya almak için

Vendor sell: Bu da elınızdekileri adama satmak için. Yalnız dikkat; bir satıcıya tek seferde 5 taneden fazla mal satamazsınız. Yani üstünüzde 15 tane ok varsa, bunu üç kere "Vendor buy" diyerek satabilirsiniz. Bu kötü bırşey aslında. Bir süre sonra çok sıkıcı oluyor.

Bank: Bankanın yanına gelip söylerseniz bir kasa açılacak. Buraya tüm eşyalarınızı paranızı vb. koyabilirsiniz, ama tabii belli bir limiti var.

Withdraw ???: Bunu bankadan sadece para almak için kullanırsınız ."withdraw 500" gibi.

Baltalar Elimizde...

Şimdi inat edip Ranger olarak mı kaldık? Hmmm.. o zaman nasıl ok yapılacağını anlatayım bari; öncelikle elinize balta alıp ağaca tıklayın. İlk başlarda "Bu ağaç sana fazla gelir aslanım!" gibi mesajlar çıkacaktır. Siz yılmadan devam ederseniz, bu mesajlar azalır.

Biraz odun (Log) toplayınca, elinizdeki çakıyı (hehe) bu odun üstünde kullanın. Bir menü çıkacaktır: Buradan ilk önce okun çubuğunu yapmamız lazım. Yeteneğimiz henüz o kadar yüksek olmadığı için yayı biraz uğraşarak yaparsınız. SAKIN odunları 5 li 10'lu parçalara bölmeden kullanmayın, çünkü eğer başarısız olursanız hepsini kaybedersiniz. Parça parça kullanın. Başlarda bol bol Shaft yapa lım, bunları Vendor amcalara satalım ki para gelsin. Biraz paramız olunca yiyecek ve orta halli bir zırh, adam gibi bir balta alabiliriz.

Yiyecek ne işe yarıyo derseniz, yemek yemeyen adamın performansı azalıyor. Gerçekçilik işte, daha ne istiyonguz! Yiyeceklerinizi Baker (fırın) ya da Provisioner'lardan (bir nevi bakkal) alabilirsınız.

Elimizde hâlâ Sharf varsa, birkaç tane tüy (Feather) alıp birbirının üstünde kullanalım ve ok yapalım. Bence mavi oklardan yapın, daha iyi fiyata gidiyorlar. Bu tüyleri bedava bulmak için tavuk, kuş gibi mınik hayvanları öldürmemiz lazım, ayrıca bu hayvan öldürmeler sayesinde dövüş yeteneklerimiz de artar. Bir hayvan öldürünce elımizdeki keskin silahlardan biriyle –bıçak, kılıç hayvanı keseriz ve içinden biraz et ve deri çıkar. Deriyle kendimize kıyafet yapabiliriz. Eti de pişirip yeriz. Ama işte burada yazdığı kadar kolay değıl olay. Doğru dürüst deri bir kıyafeti kendimizin yapabilmesi için bir dolu ayakkabı ya da kep yapıp yeteneğimizin artmasını sağlamamız lazım. Yani oyun gerçek hayata benzemiş (heheh).

Oyundan çıkmak için Log Out düğmesine basın. Bu şekilde güvende olursunuz. Ormanın ortasında çıkmayın oyundan, şehirlere gelıp evlerin saçakları altına girin. Bu şekilde Log Out edin. Bu sefer için bu kadar yeter herhalde, şimdilik bye herkese!

Oyun hakkında sorusu olan olursa, beni ırc Server'da #diablo2 #elma #uo kanallarında akşamları bulabilirsiniz.

Norak

http://uo.stratics.com/ ve www.owo.com sayfalarından oyun hakkında herşeyi öğrenebilirsiniz.





ŞAFAK DEVRİYESİ



Biz küçükken kız arkadaşlarımın çoğu büyüyünce balerinlik gibi gereksiz bir mesleği icra etmeyi düşlerlerdi. Ben ise her aklı başında erkek çocuğu gibi ileride pilot olmayı isterdim. Tabii kazma arkadaşım Bora gibi traktör şoförlüğü hayalleri kuranlar da yok değildi (Oğlum Bora. Traktör şoförlüğü diye bir meslek yok ki... Nihohoha). Sonuçta pilot olamadım, gittim Level dergisinde yazar oldum. Bir gün saygıdeğer müdürüm Sinan Bey kendime ait bir köşem olmasını isteyip istemediğimi sorduğunda karakterimin doyurulmamış pilot yanı depreşti ve simülasyon köşesine talip olan diğer yazar arkadaşı dirseğimle hafifçe dürterek (şu an üç kaburgası kırık) eğer çok ısrar ederlerse bu işi üzerime alabileceğimi belirttim. O an çığlıklar atarak yerde kıvranan yazarla ilgilendiklerinden mi bilmiyorum, nedense fazla ısrar etmediler, ama sonuçta ben sorumluluk bilinciyle bu misyonu kendiliğimden üstlendim. Diğer oyun türleri arasında üvey evlat muamelesi gören Sim'lerin fanatiklerinden biriyseniz, bilin ki artık yalnız değilsiniz. Orada Level dergisinde bir köşemiz var. Bu yalnızca başlangıç kardeşlerim, ileride piyasadaki her yeri ele geçirip yönetimi labirent farelerinin elinden alacağız. Henüz doğru yolu görmediysen bile fırsatı kaçırmış sayılmazsın. Seni de camiamıza kazandırabiliriz. Biliyorum, korkuyorsun, bu seni zayıf kılıyor. Bırak nefret ruhunda aksın. Karanlığın gucunü hisset. Gerçek güç burada...

Şaka bir yana simülasyoncular sıradan oyunculardan biraz farklıdır. Bir kere ortalama olarak daha kültürlüdürler, çünkü oynadıkları oyunlar sayesinde modern silah sistemleri ve tarih hakkında çoğu kişinin umurunda bile olmayan ama aslında yaşamımızı ya da ölümümüzü belirleyen şeyleri bilirler. Sonra sabırlıdırlar, bir görevi bitirebilmek için körü körüne uçmak yerine düşünmek gerektiğinin farkındadırlar, kısa zamanda karar vermeye alışmışlardır, en önemlisi ayrıntılarla boğuşmaktan anlarlar ve hatta bundan zevk alırlar. Yanlış anlamayın, simülasyon sevmeyenler embesildir ya da simülasyoncular üstün insanlardır demek istemiyorum, ama şu bir gerçek ki çoğu simülasyoncu ortalama bir oyunseverin üstünde bilgiye sahiptir. Simülasyon sözcüğü çoğunlukla dar anlamda uçuş simülasyonları için kullanılıyor. Bu terimin bir de geniş anlamı var ki, kara ve deniz araçlarını aslına yakın biçimde kontrol ettiğiniz her oyunun yanı sıra, çoğu üç boyutlu uzay ve robot oyunlarını, hatta gerçekçi stratejileri bile kapsıyor. Zaten sözcüğün kelime anlamı gavurcada benzetim gibi bir şey, yani bir sistemin gerçeğine ya da gerçekte olabileceği yapıya benzetilmeye çalışılması biçiminde tanımlanabilir. Yukarıda söz ettiğim alt türlerden yarış ve strateji dışındakiler Şafak Devriyesi'nin kapsama alanına giriyor, ancak ağırlıklı olarak uçuş simülasyonlarıyla ilgilenmeyi düşünüyorum. Bunun dışında, hava savaşı taktikleri, havacılık terimleri, yeni teknolojiler, 3D dunyası, günümüzdeki ya da II. Dünya Savaşı'ndaki uçak tipleri, hava savaşları ve as pilotlar hakkında da yazmak azmindeyim. Eğer bu konularla biraz olsun ilgileniyorsanız, bana e-mail atın ve köşede neler görmek istediğinizi belirtin.

Şu sıralar piyasada bir dev robot simülasyonu furyası var. Eğer benim gibi eski bir Voltron ve Robotech hayranıysanız, zevkten ölmemek için hiç bir nedeniniz yok, çünku ortalıkta birbirinden kaliteli üç robo-sim dolanıyor. Bunlardan ilki Earth Siege 2'nin devamı olan Star Siege, fazla oynamadım ama özellikle yer şekilleri çok gerçekçi görünüyor. Diğer ikisinden farkı, oyunun lisanslanmış bir öykü üzerinde değil, orijinal bir senaryo çerçevesinde yaratılmış olması. Bazı robot tasarımlarının bu yüzden biraz abidik gubidik yapılmış olduğunu düşünüyorum. Mechwarrior ise eskiden beri hastası olduğum bir seridir. Aslında bu seri zarla oynanan bir strateji oyunundan alınma. Ne yazık ki şunu soylemeliyim; masa üstü orijinalinin kurallarını Mechwarrior 3'e olduğu gibi aktarmamışlar. Örneğin bilgisayar versiyonunda jetler kullanıldığında aslında olması gerektiği gibi sistemin ısınmasına yol açmıyorlar, ancak ne hikmetse ayrı bir kullanım limitleri var ve bu yeniden dolabiliyor, tam hızla koşmak da ısı ibresinde hiçbir kıpırdanma yaratmamakta, oysa ki bu gibi ayrıntılar oyunu daha gerçekçi kılabilirdi. Ayrıca yer şekilleri de hafif kütük gibi duruyorlar, ama robot modelleri ve animasyonları çok sağlam görünüyor. Heavy Gear 2 ise bu alemin kralı. Onun senaryosu da bir masaüstü oyunundan lisanslanmış. Özellikle üç boyutlu grafikleri eşsiz ve yer şekilleri inanılmaz gerçekçi, yalnız 3D kartı şart koşuyor. Diğer iki oyundan farkı yönettiğiniz robotun zırhlı bir savaş aracından çok mekanik bir piyadeye yakın olması, bunun dışında yakın dövüşe de girebiliyor ve timinize karmaşık emirler vererek taktikler belirleyebiliyorsunuz. İnsan daha ne isteyebilir ki? Örneğin ben bir Robotech simülasyonu isterim, uçaktan robota dönüşebilen araçlar hep ilgimi çekmiştir. Dev robotlar söz konusu olunca işin içine koca gozlü karakterler ve manga da giriyor. Manga Japon çizgi filmleriyle doğan bir kültür, hatta bir çeşit ters kültür emperyalizmi, öyle ki Avrupa ve Amerika'yı bile etkisi altına almış durumda. Aslında ben Amerikanlaşmış Manga'dan nefret ediyorum. Ne yazık ki yukarıda adı geçen oyunların atmosferlerinde de böyle bir durum söz konusu.

Gelecek ay asıl konumuz olan uçuş simülasyonlarına gireceğiz ve piyasada hangi oyunlar var, hangisi daha iyi, benim makinemde çalışır mı, iyi de sen kimsin sorularına yanıt arayacağız. Ayrıca bundan sonra her ay bir hava savaşı taktiği anlatmayı planlıyorum. Eğer yer kalırsa hem askeri dengeleri bilmeniz hem de simülasyonların mantığını kavramanız açısından günümüzdeki hava savaşı anlayışını tanımlamaya çalışmak gibi bir amacım da var. Tabii genel istek olursa II. Dunya Savaşı simülasyonlarına dönüp o günlerden de söz edebiliriz. Hangisini yeğlediğinizi bana e-mail aracılığıyla iletebilirsiniz, bu arada en sevdiğiniz Sim'i belirtmeyi unutmayın, konuyla ilgili her türlü dokümana da açığım bilesiniz. Kimyasal ve biyolojik atıklarla içine ettikleri yeryuzü onların olsun, kızıl şafak ve mavi GOKLER BİZİMDİR.

Ozan Simitçiler

e mail: osimitciler@hotmail.com

General Stuff

İlk Wing Commander'ı gördüğümüzde arkadaşlarımızla birlikte toplu bir hayranlık krizi geçirmiştik. Sinematik açılış ve ara demoları; oyun içi grafiklerindeki inanılmaz detaylar; uzay gemilerinin üzerindeki kaplamalar; yara alan gemilerden dökülen vida ve metal parçaları; belli karakterlere, stile ve zekaya sahip kanat adamları; kanat adamlarının oyundaki aktif ve etkin rolü; devamlı gelişen temposu ile oyuncuyu bağlayan senaryosu bizi tam anlamıyla Wing Commander delisine çevirmişti. Kısa sürede oyunun orijinal manualini bulup bütün gemilerin zırh, hız, manevra, silah bilgilerine vakıf olmuş, en zor seviyede oynadığımız oyunda, tüy yumağı Kilrathileri yenebilmek için değişik uçuş stratejilerini tartışır olmuştuk (elbette kızlardan gizli olarak).

Bilgisayar oyunları konusunda bir devrimin tam göbeğindeydik ve ilerisi için umutlanmıştık. Sadece oyunların gelişimi için değil, yaşamın her alanında kendisini hissettirecek bir değişimin başladığını canlı canlı hissettiğimiz için de heyecanlıydık.

Bir bilgisayar oyunu için bu kadar büyük bütçe ayrılabiliyorsa, bir oyun bu kadar kişi tarafından delice satın alınabiliyorsa, bilgisayarlar birkaç sene içinde hayatımızın parçası olabilecek demekti. Belki televizyonlar, radyolar, gazeteler tamamen ortadan kalkacak ve artık bilgisayarlar üzerinden yayın yapılacaktı. Alışveriş mağazaları, kütüphaneler, reklamlar herşey ama herşey bilgisayarlar vasıtasıyla gerçekleşecekti. O yıl ardı ardına gelen oyunlar bu düşüncelerimizi daha da güçlendirdi. Bütün büyük şirketler, yüz binlerce dolar bütçelerle hazırlanmış dev oyunlarını piyasaya sürüyorlardı. Civilization, Ultima Underworld, Dune 2...

Internet hâlâ Amerika'nın gizli üslerindeki uzaylı yaratıklar ve UFO'lar kadar ulaşılmaz, gizli bir hazineydi bizim için, ama yine de tahmin edebiliyorduk ki, bu iş bir şekilde olacak. İnsanlar masalarındaki, ceplerindeki bilgisayarlar vasıtası ile mektuplaşacak, konuşacak, alışveriş edecek, tanışacak, flört edecek, evleneceklerdi.

Evet, dünya bilgisayarlaştı, ama kızlar yerinde sayıyor

Birkaç yıl geçmeden düşündüklerimiz gerçekleşmeye başladı. Internet, üniversitelerin laboratuvarlarından kolaylıkla ulaşılabilen yeni bir dunya oluvermişti. Wing Commander'ın üçüncü oyununda efsanevi "Luke Skywalker" rol almıştı. İnteraktıf sinema denilen şey yavaş yavaş gerçek oluyordu. WC3'ün yapımı için harcanan 4 milyon dolar daha da heyecanlanmamıza yol açmıştı. Gavur ülkelerinde Internet denilen icat hızla yayılıyor, bilgisayarlar insan hayatını kolaylaştırmak için hızla geliştiriliyordu. Aynı dönemde üniversitedeki Basic dersinin sınavından geçmek için ken dilerini çalıştırmamı isteyen ve bilgisayarın açma kapama düğmesinin yerini bulamayan kız arkadaşlarıma neden bilgisayar derslerine gereken önemi vermediklerini şaşkınlıkla sorduğumda aldığım cevap karşısında bu ülkeden ve bu zihniyetten kaçmak için duyduğum arzu daha da artıyor du.

"Arhmaaan Ceeeemm, ne yapıcaaaz bu salak çocuk oyuncağı ile. Sınavı geçelim yeter, bir daha bilgisayar yüzümü göröceeez sanki?!'

İki yıl sonra bana "bir daha bu salak bilgisayarları mı görüücez sanki ammaaaan" diyen kızlar mezun olmuşlardı, ama ne Excel'i, ne Word'ü, ne Lotus'u, ne de başka herhangi bir programı kullanamayan, aslında klavye kullanmay. bile bilmeyen, hatta klavye kelimesini elektronik orglardaki tuşların ismi sanan bu zavallılar bir türlü iş bulamıyorlardı.

Oyun dünyasındakı gelişmeler ise baş döndürücü hızlarla devam ediyordu. Artık her ay onlarca yeni ve güzel oyun geliyordu ve bunlarla uğraşmak zorunda kalan biz erkekler, kızları akıllandırma misyonumuza ara veriyorduk, çünkü güzelim UFO: Enemy Unknown (X COM 1) gibi şaheser oyunları oynamak için gerekli olan zamanımızı onlarla uğraşarak geçirmezdik.

UFO'nun harika oyun yapısı ve oyuncunun seçimlerine karşı gösterdiği duyarlılık da o güne kadar strateji oyunlarında görülmemiş bir yenilikti. Hem görsel hem de işitsel olarak, oyun stratejilerin "sıkıcı" havasını yıkmış, büyük kitlelere belki de ilk defa bir stratejiyi sonuna kadar zevkle oynatmıştı. Oyun içinde askerlerden kullanılacak uçaklara, gemilere, tanklara, silahlara, zırhlara kadar herşeyin seçimini ve konfigürasyonunu oyuncuya bırakan bu oyun, ilk defa kendimi gerçek bir komutanmış gibi hissetmeme neden olmuştu. Zaten askerlerimin ellerine verdiğim Auto Cannon'lar ve farklı özelliklerdeki mermiler, zavallı adamcıkların canlarını çıkartıp hızlarını yarıya düşürse de, o koca Cannon'ları ateşlediklerinde çıkan ses efektleri, patlama efektleri ve ölen uzaylıların yarattığı coşku ve moral oyunu sıkıcı bir stratejiden hareketli bir aksiyona dönüştürüyordu.





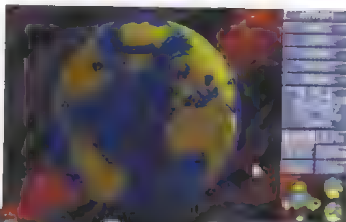


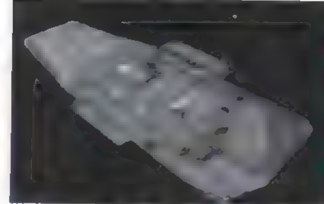
Açık Çağrı

Geçmiş on yılın günümüze kadar uzayan yansımaları, pek çok komik, eğlenceli olayla dolu. Bu gün hatırladığımızda bizi güldüren, "ne kadar da aptalmışız" dedirten pek çok anı var. Bunları tek tek hatırlayabilirsek, geçmişteki o olaylardan ders alarak ilerisi için tahminlerimizi doğru saptayabiliriz. Bu sayfada, eski komik olayları, biraz da o zamanlar bizleri küçümseyenleri yerin dibine batırarak hatırlamaya devam edeceğiz sanıyorum. Bu ay, geçmişte hızlı bir yolculuk yaparak nerelerden nerelere geldiğimizi bir hatırlamak istedim ancak gelecek aydan itibaren, daha özel, daha spesifik bir hatıra üzerinde durup hak edenlere cezalarını vermeye devam edeceğiz. Bilgisayar oyuncularının kuytularda saklanmayı bırakıp ortaya çıkmalarının vaktidir.

Cem Şancı

Uglycem@hotmail.com

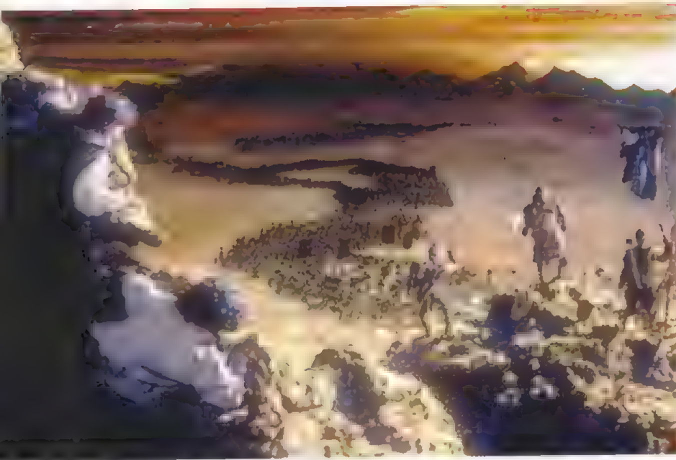




Grafikler bugün için mükemmel görünmüyorsa da, o günlerde bu ekranları gördüğümüzde ağzımız açık kalmıştı.

UFO (X-COM) efsanesi, stratejiye yeni bir tat getirmişti. Laser Squad isimli eski oyuna benzetenler olduysa da, UFO başlı başına bir devrimdi. Kızaran uzaylılara dikkat!

FIRINDAKİ REÇEL PARTİSİ



Gel, gel, gel (Çöttürt!!) !! Ustacım dekora dikkat edelim dedım, bak yıkıldı gene koskoca ejderha maketi !Birazdan yazar arkadaşlar gelicek, daha ortada bi şi yok.

-Abey sen de söylemiyon ki ecder neyin var deyi. Şimdi kalfalarla bi el atar galdırırız. Gavur ölüsü gibi de ağırmış meret. Abey şimdi siz bilirsiniz, bunlar şu çizgi filmlerdeki gibi Hörsnn, hözüüt deyi ataş çıkarıyolar, şövalyeleri yakıyolar, ha, di mi abi, zaten bizim köyde bi Artur abi vardı, derdi ki...

-YETEER !! Ustacım, gözünü seviim, zatten derginin çıkışı gecikti şu köşenin açılışını bi hayırlısıyla yapabilsek. Hadi siz şu maketi bi kaldırıverin, biz de oyuncuları hazırlayalım. Oyuncu dedim de, oyunculardan sorumlu kim, nerde kaldı onlar ?

-Efendim, sorumlu benım,oyuncular geliyorlar, trafiğe takılmışlar. Şu aralarda burda olurlar. Hah bak kapının ordalar.

-İyi de bunlar küçücük çocuk, biz bunları beklemiyorduk ki !

-Nasıl ya, siz demediniz mi evli karakter lazım, gelsin açılışta konuşsun dediniz. İşte arabayı park ediyo, önden hanımla çocukları yollamış, arkadan geliyo. Yalnız burada siyah elbise, tehditkar tavır filan gibi bi not var, onu anlayamadım..

-HAYIIR!!Evli demedim ben yaa, evil dedim, kötü yani, hani bi iyi bi kötü büyücü olucaktı, savaşacaklardı o sı rada prenses çıkıp büyülere hedef olacaktı.

-Abi şimdi bu evli olayında bi yanlış anlaşma olmuş da prenses olayını hallederiz. Ya aslında düşündüm de prenses yerine şöyle köşe başına tam sayfa bi manken koysak, magazin dergısi gibi, yazar arkadaşlar da içeride "o zırh hiç o çızmeye yakışmış mı", "falanca prenses falanca şatoda partiye gitmiş", "son moda cübbeler de çok zevksiz" gibi eleştirilerde bulunsalar nasıl olur, hayır biz denedik, böyle insanların çok hoşuna gidiyo..

-Şimdi köşe yazarları gelince gösterecekler hepimize ne hoşa gidiyo ne gitmiyo. Oldu olucak bir de dedikodu sayfası açsaydık. Flaş flaş flaş, kötü yola düşen prensin hazin sonu, az sonra. Var mı böyle bi şey, attırmayın adamın tepesinin tasını !!

-Abey ne gızıyon bağırıyon, bak geldik argadaşlarla kaldırıp yerine goyacaz ecder maketini. Ahıın!! Çekme yavrüm saçımı, hani bunun anası babası ? Yapma evladım, yavrucum bah burda göççüh göççüh oyuncaklarlen oyna, bırak şu ecderin kuyruğunu, kafası demin düştü zati (Çotankk!!) . Abeyy, sana bi şey daha diyecem ama gızma...

-Allahım, neydi günahım, arkadaşlarımızdır, yardım edeyım dedım, gene yaranamıycam bu adamlara. Neymiş, biraz işleri varmış, FRP köşesinin açılışına gelemeyeceklermiş de yardımcı olup dekorları, oyuncuları hazırlayabilir miymişim ? Al işte, her işe girerken iki kere düşünmek lazım derlerdi de ınanmazdım. Kötü adam yok, prenses yok, ejder dersen hiç yok. Bari şovalyeler hazır olsa. Arkadaş, evet sen şövalyeler nerde kaldı, onu da şoför filan anlamadınız di mi ?

-Şey, aslında...

-Dİ Mİ DEDİM !!

-Şimdi şöyle bı durum oluştu, şövalye konusunda herhangi bir problem yok. Yani prensipte yok. Hatta şövalye rolünü oynayacak arkadaş bile hazır. Yalnız teçhizatta bi takım sıkıntılar var.

-Ne gibi ?

-Mesela kılıç gibi, kalkan gibi, zırh gibi, at gibi.

-Şimdi hiçbiri yok mu bunların ? Ben sizden şövalye istedim, siz tutmuş şöv filan gibi bi şi getirmişsiniz. N'apcaz kılıçsız kalkansız şövalyeyi ?

-Beyefendi o kadar dert etmeyin, bakın karşıda donerci var, çocuğu yollar, açılış için bıçağı ödünç alıverıriz. Bi de tencere kapağı filan, rötuşlarsak gerçeğinden kimse ayırt edemez, hakkaten diyorum.

-Allahım sen aklıma sahip çık. İyi, peki, nasıl biliyorsanız öyle yapın.

-Abi bi dakka bakar mısın ?

-Sen de kimsin ?

-Abi ben yazarların yolladığı adamım. Hani arasıra dergilerde oluyormuş ya, diyalog falan, çaktırmadan bilgi verilliyomuş arada, hah biz de yazı işleri müdürü iki sayfa geyikten rahatsız olmasın diye konuşur gibi yapıp okuyucuyu olan bitenden haberdar edicez.

-Haa, şu mesele. İyi sen başla, ben ayak uydururum.

-Abi, Tolkien'in "Yüzüklerin Efendisi" var ya... Çok yakında filmi çekilecek.

-Evet biliyorum. Ne göz kırpıp duruyosun ya ? Ah, pardon, dur baştan aliim : Hadi ya!! Deme, filmi çekiliyor ha, vay vay vay !! Nerde çekılıyormuş, kim çekiyormuş, kim oynuyor-

muş, ne zamana çekilecekmiş, bunla beraber dünyanın karada en hızlı hayvanı hangisi, uzayda canlı var mı, ıssız adaya düşsen yanına alacağın üç şey nedir (Bu seriyi tamamlayan bi şey daha vardı ya, neydi acaba, hah buldum!), dünyaya tekrar gelsen ne olarak gelmek isterdin ?

-Tabii, tabii, abi sen şimdi otur dinlen arkadaşlar sana kolonya getirsinler, ben de türlü izahatlarda bulunayım :

İlk önce film konusunda epey yol alınmış durumda. Yönetmen ve oyuncuların çoğu belirlenmiş. Bir bakayım : Yönetmen Peter Jackson, başkahraman Frodo rolünde Elijah Wood var. Gandalf'ı Ian Mc Kellen canlandıracak. Uma Thurman (Galadriel), Mira Sorvino (Eowyn), Ethan Hawke (Faramir) ve Liv Tyler'ın (Arwen) da oyuncular arrasında yer aldığını ısrarla belirtirim. Filmin çekimleri için "orta dünya"ya benzer bir yer aranmış ve jeolojik olarak genç bir yapıya sahip Yeni Zelanda'nın farklı özelliklere sahip vahşi doğasının en uygun yer olduğuna karar verilmiş. Her kitap ayrı bir film olarak çekiliyor. Yüzük Kardeşliği 2001 yazında, İkiz Kuleler 2001 kışında, Kralın Dönüşü ise 2002 yazında tamamlanımş olacak. Yapımcı firma New Line Pictures şimdiden 180 milyon Amerikan Doları'nı gözden çıkardı. Eklemek istediğim bir diğer şey de : çita; belki; cezve, distribütör kapağı, dolmalık biber; panda yavrusu.

-Etkileyici. Peki sen TSR'deki son gelişmeleri takip ediyo musun ?

-Ediyorum, n'olcek ? Ahh! Ne vvuruyosun yaa. İyi iyi bilmiyorum, anlat bakiim.

-TSR,1974'de ilk, 1989'da ikinci versiyonunu ürettiği Advanced Dungeons & Dragons'un üçüncü versiyonunu 2000 yılında piyasaya sürmeye hazırlanıyor. Yeni sisteme göre half-orc, assassin ve monk'lar geri dönecek, insan dışındaki ırkların sadece belli bir level'a kadar yükselebilmeleri kuralı da kaldırılacak. Player's Handbook 3rd Edition Ağustos 2000'e, Dungeon Master's Guide Eylül 2000'e, Monster Manual ise ekim 2000'e yetişecek. Satış fiyatı da 20 Dolar olarak belirlendi. Yazarların bu konuda geniş çaplı bilgisi varmış, söyle ilerdeki sayılarda uzun uzun anlatıcaz dediler.

-Haa, tamam...tamam.. söylerim.. Bu arada kime söyliyecektim? Ayrıca niye ben söylüyorum? Sen kimsin? Bu köşenin yazarlara neredeeee ulaaan???!! Böyle köşe açılışı mı olur beeaa!! Hiyaaa!! Zebelebelebel! Hebelübelüb......

-Şşş, ustaaa! Yetiiş, adamı kaybediyoruz...

-Amanın goştum. Nooliyır bu adama be gardeş?

-Ya sorma, hepsi bu yazarların yüzünden. Neyse boşver, sen sırtla şu adamı doğru doktora hadi..

Ben de bari kendi kendime konuşarak köşeyi tamamlayım da, sonra gidip yazarları döverim. Yalnız sesimi değiştireyim de okuyucu anlamasın bari..

-Abi, şimdi iyi güzel de köşe hep böyle yeni haberler üzerine mi olacak?

-Bi dakka, yazarlar bunları söyle diye bir kaç not vermişlerdi. Nerede bu defter!.. Hah, tamam: Yazarların dediğine göre normalde FRP adına her şey olacakmış. Tabii ki öncelik son haberlerdeymiş. Ama gerek masaüstü olsun, gerekse de bilgisayarda olsun her türlü oyunda, campaginde, karakter yaratmada, levellarda, item ve spell tanıtımlarında, kısacası akla gelecek her türlü konuda yardımcı olacaklarmış. Fantezi adına her şeymiş yani.

-Abi ne fantezisi şimdi bu yani? Benim aklıma....

Höt, yavaş ol olum, okuyucu duyar, yanlış anlar. Onlar başka dergi.. Fantezi olum, FRP'nin fantezisi be. Hiç mi duymadın?? Yoksa sen FRP'nin ne olduğunu bilmiyor musun??? Hani şu son 3-4 senedir Türkiye'nin her yerin de delicesine oynanan, her tarafta oyunları, liveları düzenlenen, sadece adına kafeler açılan, insanların aylarını, yıllarını verdikleri, zamanı eğlenceye çeviren, hayalgücüyle çalışan doğaçlama tiyatroları? (valla bu tanım da defter de yazıyor)

-Yok duydum da, ne bilim, ilk sayıda FRP'nin ne olduğunu bilmeyenleri düşündüğümden öyle sorduydum..

-Afferin lan, seni gidi kurnaz ben. Neyse, karambolde ne olduğunu da söyleyip adeti yerine oturttuk. Haa, bu arada yazarlar dedi ki, okuyucular her türlü mektup ve e-mail atıp köşeye yön verebilirlermiş; çünkü onlar okuyucular için varmışlar, onları çok seviyorlarmış, yaşasın vatan millet s a k .... (((olsaydı eğer bir gözyaşı sembolu, burada olurdu, emin olun – g&b)))

-Vay be, yani okuyucular her şekilde köşeye katılabilecekler, öyle mi?



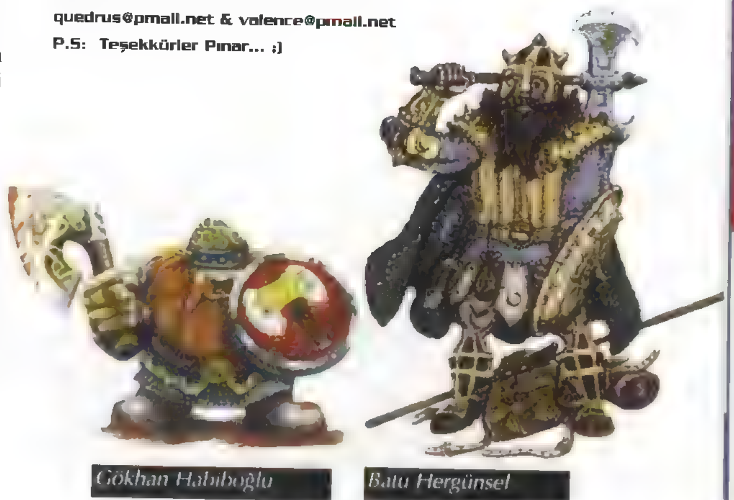
-Aynen öyle.. Ayrıca yazarlar bunun köşenin ilk bölümü olduğunu; çok fazla geyik yapmamamı, eşşeği çoktan boğulmuş olabileceğini de söylediler. O yüzden bu kadar yeter, ben eve formula1 izlemeye gidiyorum. Hem zaten diyeceğim her şeyi söyledim, gelecek sayıya yazarlar kendileri teşrif ederler de, adam gibi yazarlar herhalde..

....

-Off, amanın! Adam da amma agırmış yahu... Neyse ki doktır bey onemli bişi olmadığını sööledi. Anaa! Ee, nereye gitti şincik burdaki insanlar? Aha, açılış kapanmış, herkez evine gitmiş.. Ben de git..... Aboo! Bunlar köşelerine isim koymayı da unuttular.. Bari ben koyim de, sevaba gireyim.. Nirde kalemim.. Hah, ney diyodu bunlar, trp, prk, fpr.. Hah, frp'ydi,frp, buldum! Ama açmak da lazim simdi şu ferepeyi. Acaba neyin gısaltmazı oluyo bu melet.. Amaan ne bilüm işte, olsa olsa .....

quedrus@pmail.net & valence@pmail.net

P.S: Teşekkürler Pınar... ;)



Gökhan Habiboğlu

Batu Hergünsel



Posta Kutusu

Selamlar Level,

Derginizi Aralık 1998'den beri takip etmekteyim. O günden bugüne Level mükemmel bir hal aldı.

1- Beni aptal bulacaksınız, ama Overclocking ne demek?

2- Sim City 3000 PS'de çıkacak mı?

3- PS demo CD'sine sponsor bulunması hakkındaki girişimleriniz ne durumda?

Sorularım bu kadar, sıra isteklerim de:

1- PS hilekar bölumunü iki sayfa yapabilir misiniz (1.5 da olur)?

2- Bu isteğime tüm PS'cıların katılacağına eminim. PS için tam sürüm oyun verebilir misiniz?

İsteklerim de bu kadar. Ama bir şeyi unutmadan söylemeliyim. Kültür sayfasını C4 ile uçurmak isteyen arkadaşım, sen önce kendini C4 ile uçur. Belki o zaman kültürün hayatımızdaki yeri hakkında bir fikir edinebilirsin.

Bu kadar soru ve eleştiri yeter. Mektuba son verme saati geldi. Elveda.

Erman Kömürcü

LEVEL

1 – Aa, niye öyle diyorsun? Hiçbir zaman bilmediğin şeyler için kendi ni küçümseme, biliyorsun, bilmemenin değil öğrenmemenin ayıp olduğu rivayet edilir. Overclocking, bilgisayar işlemcisinin hızını belirleyen saat çarpanı ve veri yolu hızını değiştirerek işlemciyi normal hızının üstünde çalıştırma işlemidir. Tahmin edeceğin gibi bu riskli bir iştir ve donanımdan anlamayanların yapmaması gerekir.

2 – Maalesef hayır.

3 – Artık sürmüyor. Ama Playstation'cıları çok sevindirecek başka bir çalışmamız var, ama ne olduğu konusunda beni sıkıştırmaya başlamayın. Henüz çok erken. Klasik olarak sizlere şunu söylüyorum; itinayla beklemeye devam edin.

İsteklerine gelince...

1 – Neden hilekar bölümüne bakmıyorsun?

2 – İşte bu imkansız, çünkü PS demo CD'si için sponsor bulmak ne kadar zor olsa da mümkün, ama orijinal oyunların dağıtım haklarını alabileceğimiz bir distribütör veya en azından bağlantı bulmak imkansız. Tabii şimdilik..



SC3000'in PSX versiyonu şimdilik uzak bir hayal olarak gözüküyor.

...

Bu mektubun girişi yok, nereden isterseniz oradan okuyabilirsiniz. Artık, nasılsınız, merhaba vb.... laflardan sıkıldım.

Hadi yine "belki bu ay" diyerekten sizi soru yağmuruyla baş başa bırakıyorum (şemsiyeni boşuna açma sağlı-sollu çalışıcam).

1- Bundan önceki sayısını bilmediğim mektuplarda da sordum, yine soruyorum. Bu Eidos denen şirketin oyunlarının çoğu neden PSX'de var da Commandos yok (Ya da sizce ni ye yok)?

2- Tekken 3 PC'de çıkmış (incelemesi ve hareketleri piliz).

3- Posta kutusunu bi 10 sayfa falan yapın (15 de olur (OHAa!)).

4- PSX 2'ye Chip takılabilecek mi?

5- Bence her ay orijinal oyun vermektense sayfa sayısını artırın.

6- Şimdi siz her ay bir PC konfigürasyonu veriyorsunuz da o verdiğiniz sistem en fazla 2-3 aylık bir sistem. Yani bir de daha ileriye dönük bir sistemin özelliklerini verin bence (Tabii bence, bu mektubu tek başıma yazıyorum çünkü).

7- Tomb Raider 4 PSX'te ne zaman çıkacak?

8- Dino Crisis'in English versiyonunu nereden bulabilirim?

Tabii ki bitmedi. Hiçbir zaman bitmeyecek. Başı olmayan şeyin sonu da olmaz.

LEVEL

1- Bazı oyunların PSX için hazırlanması mümkün değildir. Mesela Commandos, anlık kararların bile hayati önem taşıdığı bir oyun. Bu tür oyunların mouse kullanılmadan oynanması çok zor. Hadi Red Alert, C&C gibi oyunlar neyse, ama Commandos gibi tek bir yanlış adımın bile hayatınıza mal olduğu bir oyunu PSX kontrol Pad'i ile oynamak hiç de pratik olmayacaktır. Sanıyorum sebep bu.

2- Tekken 3 PC için çıkmadı. Piyasadaki Tekken 3, Bleem! adlı PSX emulatörünü kullanarak çalışan PSX'teki Tekken 3'ün aynısı. Kopya oyunları üretenlerin son cingözlüğü olarak görebileceğimiz "Playstation oyunlarını PC'de çalıştırıp ceplerini daha fazla doldurmak için Bleem'in kopyası ile birlikte vermek" furyasının ilk örneklerinden.

3- Ben şimdi sana ne diyim bilmem ki?!?

4- Henüz çıkmamış bir konsolun ne gibi modifikasyonlara açık olduğunu söylemem imkansız. Büyük ihtimalle takılabilecektir, ama Hacker'ların PSX 2'nin işlemci mimarisini kırmaları en azından bir yıl falan sürer diye düşünüyorum.

5- Bir sonraki (yani çok yakındaki) okuyucu anketinin sonuçlarına göre orijinal oyun vermeye devam edeceğiz veya keseceğiz. Bakalım, zaman ne gösterir bilinmez.

6- Bu konuda birçok uyarı aldık. Donanım Pazarı'nda bizim yapmak istediğimiz ekonomi/performans dengesini sağlayan, ortalama bir oyuncunun ihtiyacını karşılayabilecek bir sistemi sizlere önermek. Ama sanıyorum hem ortalama hem de yüksek bir konfigürasyonu vermek daha doğru olacak, netekim bu ayki değişikliklerden de göreceğiniz gibi böyle yapmaya başladık.

7- Çıkmaz olsun. Kasım 99'da çıkacak. Evet Tomb Raider'dan hâlâ nefret ediyorum (ediyoruz), çünkü adamlar resmen bizi (sizi) soyuyor. Tomb Raider 1'den bu yana 3D kartlara destek haricinde hiçbir yeniliğin gelmediği seriyi inatla alıp oynayan ve üstüne üstlük delice sevenleri anlayamıyorum. Sanıyorum poligon bazlı (sen çok yaşa Cem emi :))) bir sevgiliye uzun zamandan beri ihtiyacımız vardı. Saçma sapan, hiçbir ori jinal özelliği olmayan bir oyunun bu kadar sevilmesine getirebildiğim tek mantıklı açıklama bu.

8- Bu yazıyı yazdığım sırada, hiçbir yerde.

Merhaba Level,

Bu size ikinci mektubum ve inanın yazarken çok kastım (AOİ seçilme fobisi). İlk mektubumdan bu yana geçen zaman dilimi içinde başıma çok kötü şeyler geldi. Benim bir P-133'üm var(dı). Onu bir yerden bir yere taşıdım ve kurdum. "Error (80): Harddisk(s) Failure" mesajıyla karşılaşmam yaz için hazırladığım planları mahvetti. Ama benim gibi bir canavarı hiçbir şey durduramaz! Evin örümcek ağı ve toz kaplı muhtelif yerlerinden 8 sene önceki sevgilim, 386 SX'imi toplayıp kurdum. Artık sabahtan akşama kadar Supaplex ve Keen oynayan birinin mektubunu okuyorsunuz.

Ama şunu söylemek isterim ki bu durum sonucu çok önemli bir şey fark ettim: Bugünkü oyunlar çok ruhsuz! Şu anda Tomb Raider oynamaktansa TSR'nin Dungeon Hack'ini oynamayı tercih ederim (Ben de, ben deeee -BLX)

Neyse nostaljiyi burada noktalayıp sorularıma geçmek istiyorum.

1- Mektubun can alıcı sorusu: Benim için çok önemli. Bu Hexplore ne zaman gelecek yaw? Ne oldu ona? Hiçbir oyunu bu kadar iştahla beklemedim, başka hiçbir oyunun demosunu bu kadar çok oynamadım. Haberlerde de görmedim, çıkacak oyunlar listesinde de. Nerede bu oyun?

2- Şimdi biz EA oyunlarından başkasını kutulu olarak bulamayacak mıyız?

3- CD'lerin üstüne baskı yapan makineler varmış, nereden bulabilirim? Ne kadardır?

4- Şu CIH virüsünü kim bulduysa aferin! Siz öyle kopya Carmageddon 2 oynar mısınız, oh olsun. Ben yukarıdaki makineden bulup kopya oyun piyasasına girecem. Sonra bütün CD'lere bu virüsü özellikle yükleyip geliş fiyatına satacam. Kimse bana bişey diyemez nasılsa, çünkü ben onlara hiçbir garanti vermiyorum. Aslında güzel proje, ne dersiniz?

Mektubuma bilgisayar ve şiddet konulu bir yazı ile son vermek istiyorum.

Şiddet, kim ne derse desin hava, su gibi temel ihtiyaçlarından biridir. İnsan bünyesinde ne kadar uzun süre durursa o kadar zarar verir. Bu yüzden bir an evvel dışarı kusulmalıdır. Bu noktada şiddetimizi, teknolojinin getirdiği olanaklardan yararlanarak Quake canavarları üstüne kusmak, dışarıdaki adamın üstüne kusmaktan daha mantıklıdır (lütfen son cümleyi bir bütün olarak düşünün ve son "kusmak" kelimesini tekrar gözden geçirin).

Recep "Lucifer" Kütük-Çankırı

LEVEL

1 – Hexplore yurtdışında çıkalı aylar oluyor, ama ülkemize hangi kopya oyunların gönderileceği yurtdışındaki saçma sapan insanlar tarafından belirlendiğinden birçok güzel oyun gibi Hexplore da kaynadı gitti. Geçmiş olsun. Eğer oyunu çok istiyorsan http://www.infogrames.net/realindex.shtml adresinden Infogrames'in sitesine bağlanıp SHOP seçeneğini seçerek Hexplore'u 14.95 USD+posta ve paketleme masraflarını ödeyerek isteyebilirsin.

2 – Yurtdışında bulunduğum süre içinde görüştüğüm birkaç büyük oyun şirketin yetkilileri Türkiye pazarına girmek istediklerini, ama güvenilir bir distribütör bulmakta zorlandıklarını söylediler. Eğer distribütörlük almak isteyen şirketler bu yazıyı okuyorlarsa bizimle irtibata geçsinler, elimizden gelen yardımı yapalım.

3 – Fiyatları konusunda ne desem yalan olur, ama bu tür cihazları Kadıköy Yazıcıoğlu İşhanı gibi bilgisayar malzemelerinin satıldığı veya ofis malzemeleri satan büyük marketlerde bulabilirsin.

4 – Kötü bir düşünce ama bence çok güzel olur, çünkü "bana bir şey olmaz" düşüncesindeki milletimizin bir konuda aklının başına gelmesi için illaki zarar görmesi gerekiyor.

Merhaba Sevgili Level Çalışanları ve Sinan Abi, Hepinize Selamlar,

İlk sormak istediğim orijinal oyunlarla ilgili;

Bir bilgisayar dükkanına girdiğiniz zaman ilk olarak oyunlar gözümüze çarpar. Yani kopya oyunlar, bi de bunların kitapçıkları vardır. Çok güzel olur onlar, orijinal gibidirler yani. Peki bunlar nedir? Söylemek istediğim şey şu; bunların CD'si de orijinal gibidir hani. Bunlar da mı çekik gözlü arkadaşlarımızın mahsulü?

Orijinal oyun alın diyorsunuz da, çok para be. Böyle 5-6 milyon arası bir şey olsa korsanların yüzüne bakmam. Ama bizim orada bi herif var, Fifa 99'u hala 12 milyona satıyor. Bir arkadaşım gümrükten 5 milyona orijinal oyun alıyor. Yani orijinal oyun alabilmemiz için illaa tanıdığının gümrükte çalışıyor olması mı gerekiyor? Bir de orijinal oyunlardan vergi alınıyor mu? Neyse. Ama ben de bundan sonra orijinal alacam. 12 milyona bilmem kaç tane korsan alcaama bi tane Box alırım, sorunsuz oynarım daha iyi. O aldığım bilmem kaçını götürüp de; "Abü ya vallaa burdan aldım yaa. Etme eyleme o kadar para aldınız bizden ıhı bak sizin buranın amblemi (veya neyse)" diye yalvarmaktansa bi tane Box alıp sorunsuz oynarım daha iyi.

İnsan düşününce anlıyor ya. Yani herifler bir yerlerini yırtıp oyun yapıyorlar. Bazen birkaç yıl çalışıyorlar. Yani onlara da yazık be.

Fallout için sağolun, epeydir merak ediyordum. Fallout 2'yi birkaç defa bitirmiş biri olarak epey tatmin oldum (nası yani!!!).

Abi ya bi de bu Blx, Blaxis felan ne demek ya? İnsanda merak uyandırıyo yani.

Level'ı, sizi, dünyayı çok seviyorum. Yine yazarım.

İsimsiz

LEVEL

Kopya oyunlar üzerine söylenebilecek ne varsa söyledik. Aslında kopya oyunlar konusu genel olarak "yazılım korsanlığı" sınıfına giriyor ve sırf yazılımın ülkemizde bu kadar kolay "çalınabilmesi" yüzünden Avrupa ve Amerika'nın "dünyanın en büyük bilgi hırsızı ülkeler" sıralamasında ikinci sıradayız. Evet, orijinal oyunlar daha pahalı hem de çok daha pahalı. Ama zaten her işin sadece ekonomik yönünü düşünmekten, sadece "Nasıl bir sahtekarlık yaparım da üç-beş kuruş daha fazla kazanırım" diye düşünmekten ülkemiz bu hale gelmedi mi? Şunu kabul edelim; küçük işlerin, küçük hesapların ülkesiyiz. Ve biz altımızdaki toprağı eşeleyip küçük solucanlar peşinde koştukça, bir sonraki depremde daha çoook kayıp veririz. Doğru, bu ülkede değişmesi gereken çok şey var, ama bunların başında omuzlarımızın üzerinde saksı niyetine taşıdığımız kafalar geliyor.

Abarttığımı hem de çok abarttığımı düşünüyor olabilirsiniz, ama durup biraz olsun düşünürseniz öyle olmadığını anlarsınız. Kopya oyunlar ülkemizdeki yanlışların çok çok ufak bir yansıması sadece. "Birbuçuğa kopyası varken, on milyona gutulu mu alınırmış canıım?!" mantığıyla hareket eden insanımız, orijinal oyunlardan devletin kasasına girecek olan vergileri yurtdışına kaçırıyorlar, oyunu yapan insanların haklarını yiyorlar, o oyunu Türkiye'ye getirmek için bürokrasinin kağnı hızıyla işleyen çarkları arasında ezilen insanların emeklerini bir kalemde siliyorlar. Tamam kardeşim, tamam. Siz kopya oyun almaya devam edin.

Ama bana, bize, çok sevdikleri bu ülkedeki bazı yanlışları gücü yettiğince, küçük—büyük demeden düzeltmeye çalışan bir avuç gence de LÜTFEN KÖSTEK OLMAYIN. YETTİNİZ ARTIK!!!

Sevgili Level Çalışanları,

Hepinize selamlar. Ben 13 yaşında bir okuyucunuzum. Öncelikle şunu belirtmek istiyorum: Kopya oyunların rahatça gezdiği ülkemizde, bunları alan bizler nasıl bir kazık yediğimizin farkında bile değiliz. Çünkü; "Bu oyun virüslü müdür? Bozuk mudur? Tam olarak çalışıyor mudur?" gibi soruları sormadan bu CD'leri alıyoruz. Bu işin çaresi nedir? Ama bazı zamanlar bunları alanlara hak veriyorum. Çünkü orijinal bir oyunu almaya kalksak 20-25 milyon, kopyası ise 1-1.5 milyon civarında.

Geçen aylarda bir arkadaşımız Monkey Island'da Membership kartı bulamamış. Eğer oyunu "Mega Monkey" ile oynadıysa oradaki varilden bir bisküvi alıp onu ısırınca içinden kurtçuklar çıkacak. Bu kurtçukları tavuğun üzerine bırakırsa kartı alabilir.

Ben tam bir strateji manyağıyım. Birçok strateji oyununu bitirdim. Sayayım mı? (Sayma, yoksa diğer okuyucular bana sayacak :) – BLX) İşte bu kadar. Peki sen nasıl oyunlar önerirsin? Masaüstü Frp oyunun kartlarını falan nereden alabilirim? Güzel bir şeye benziyor. Yüzüklerin Efendisi kitabını nereden bulabilirim?

Ben önceden başka bir oyun dergisi alıyordum (tamam Sinan abi yaa sen de herşeye sinirleniyorsun). Amanın o ne biçim bir dergi, o ne iğrenç CD yav anlatamam. Hatta bi keresinde verdiği CD'den virüs bile çıktı. Ayıptır böyle yapmayın. Sonra bir arkadaşım "Level"ı tavsiye etti. İşte o günden sonra hep Level almaya başladım. Sorularrrrrr:

1- Bana şöyle kanlı canlı bir oyun söyle bakim.

2- Sence en iyi Adventure hangisidir?

Sorularım bu kadar. Mektubum birazcık uzun oldu ama napalım (Ne birazı, bütün posta kutusunu kapladı!).

Hoşça kalın!

Selçuk Şentürk-İstanbul



Kim ne derse desin, gelmiş geçmiş en iyi adventure Grim Fandango.

LEVEL

Gördüğün gibi birazcık (!) uzun mektubunu birazcık (!) kırptım, diğer okuyucuların hakkını yememek babında. Masaüstü FRP oyunlarının kartlarını istiyorsun, sanırım istediğin şey Magic the Gathering kartları. Bunları İstanbul'da Kadıköy Akmar Pasajı'nda, Sihir Cafe ve Gerekli Şeyler'de bulabilirsin. Aynı şekilde, Yüzüklerin Efendisi'ni de bu dükkanlardan veya Alkım gibi büyük kitabevlerinden bulabilirsin. Ayrıca, hâlâ Yüzüklerin Efendisi üçlemesini okumadığın için seni ayıplıyorum, çok şeyler kaçırmışsın çünkü.

1 – Elbette Kingpin.

2 – Kim ne derse desin, Grim Fandango'nun üzerine Adventure oyunu henüz yapılmadı.

Merhaba Level,

Bu size yazdığım ikinci mektubum. İlki yayınlanmadı. Olsun isterseniz bunu da yayınlamayın, ama ben yazmaya devam edeceğim. Lafı fazla uzatmadan soru ve eleştirilerime geçiyorum.

1- Bir kere kültür sayfaları kalksın diyenler halt etmiş. Bence derginin en güzel bölümlerinden biri ve kesinlikle kalmalı.

2- Neden birkaç aydır Multimedia CD'lerine ara verdiniz? Yine Multimedia CD'si verecek misiniz? Bence tam sürüm oyun CD'si yerine Multimedia CD'si verseniz daha iyi olur.

3- İlla tam sürüm oyun verecekseniz, Türk yapımı oyun çıkarsa onun tam sürümünü verin.

4- Geçen mektubumda Gerçeğin Ötesinde'yi yükleyemediğimden şikayet etmiştim. Müjde oyunu yükledim (birkaç sinir krizi sonunda). Kötü haber bizim Ayça arabaya binmiyor. Ehliyeti mi yok? Benim makinede 3Dfx kartı olmadığı için mi program geçersiz bir işlem yürüttü ve kapatılacak yazısı çıkıyor? Bayağı sinir krizi geçirdim.

5- Bendeki bazı oyunların arada sırada bozulmasının sebebi 3Dfx kartı olmaması mı?

6- Hilekar sayfalarınızı biraz artırabilir misiniz?

7- Siz hep orijinal CD alın diyorsunuz, ama Allah aşkına bir CD'ye o kadar para nasıl verelim? Tamam bende orijinal oyun almak istiyorum, ama çok pahalı olduğu için kopya CD almak zorunda kalıyorum.

8- Yeni çıkan CD'ler Kadıköy'deki Yazıcıoğlu Han'a gelir mi?

9- Bana birkaç Adventure oyunu önerebilir misiniz?

Öz be öz Türk yapımı bir dergiye para verdiğim için gurur duyuyorum. Size tüm yaşamınızda ve yayın hayatınızda başarılar diliyorum.

Mehmet Kasapoğlu-İstanbul

LEVEL

1- Bence de, hatta biraz daha destek alırsak kültür sayfalarını o eski güzel günlerindeki gibi 3 sayfa haline getireceğiz. Vatanımıza milletimize hayırlı olacak.

2- Çünkü üç CD birden vermek biraz kasıyor. Tabii orijinal oyun vermeyi kesersek Multimedia CD'lerine kesin bir dönüş olacak.

3- Bu konuda da büyük, ama gerçekten BÜYÜK bir çalışmamız var. Onun da ne olduğunu sormayın, hayatta söylemem.

4- Oyunun problem çıkartmasının 3Dfx kartının olmamasıyla alakası olamaz. Sistemindeki başka bir parçadan şüphelen bence.

5- Oyununa göre değişir. 3D kartı gerektiren oyunlar çalışmaz, ama 3D kartı gerektirmeyen oyunların çalışmamasının sebebi, daha önce de söylediğim gibi, sisteminizdeki başka parçalar olabilir.

6- 4 sayfanın fazlasıyla yeterli olduğunu düşünüyorum. DLH gibi bir programı her ay verirken, hile sayfalarını artırmak mantıksız olacaktır.

7- Bakınız bir önceki mektup, okuyunuz ibretle.

8- Gelir.

9- Yenilerden Discworld Noir ve Rent-a-Hero, eskilerden Grim Fandango ve Sanitarium.

Söz Sizde...

Hayat Felsefem

Gürültü patırtının ortasında sükunetle dolaş; sessizliğin içinde huzur bulunduğunu unutma. Başka türlü davranmak gerekmedikçe herkesle dost olmaya çalış. Sana bir kötülük yapıldığında verebileceğin en iyi karşılık unutmak olsun. Bağışla ve unut ama kimseye teslim olma. İçten ol; telaşsız, kısa ve açık konuş. Başkalarına da kulak ver. Aptal ve cahil olduklarında bile onları dinle, çünkü dünyada herkesin bir öyküsü vardır.

Yalnız planlarının değil, başarılarının da tadını çıkarmaya çalış. İşin ne kadar küçük olursa ilgilen, hayattaki dayanağın odur. Seveceğin bir işi seçersen yaşamında bir an bile çalışmış ve yorulmuş olmazsın. İşini öyle sev ki, başarıların bedenini ve yüreğini güçlendirsin, verdiklerinle de yepyeni hayatlar başlatmış olacaksın.

Olduğun gibi görün ve göründüğün gibi ol. Sevmediğin zaman sever gibi yapma. Çevrene önerilerde bulun ama hükmetme. İnsanları yargılarsan onları sevmeye zamanın kalmaz. Ve unutma ki insanlığın yüzyıllardır öğrendikleri sonsuz uzunluktaki bir kumsaldaki tek bir kum tanecığinden fazla değildir.

Aşka burun kıvırma sakın; o çöl ortasındaki yemyeşil bir bahçedir. O bahçeye layık bir bahçıvan olmak için her bitkinin sürekli bakıma ihtiyacı olduğunu unutma. Yılların geçmesine öfkelenme, gençliğine yakışan şeyleri gülümseyerek teslim et geçmişe. Yapamayacağın şeylerin yapabileceklerini engellemesine izin verme. Rüzgarın yönünü değiştiremediğin zaman, yelkenlerini rüzgara göre ayarla. Çünkü dünya karşılaştığın fırtınalarla değil, GEMİYİ LİMANA GETİRİP GETİRMEDİĞİNLE ilgilenir. Ara sıra isyana yönelecek olsan da hatırla ki evreni yargılamak imkansızdır. Onun için kavgalarını sürdürürken bile kendi kendinle barış içinde ol.

Hatırlar mısın doğduğun zamanları? Sen ağlarken herkes sevinçle gülüşüyordu. Öyle bir ömür geçir ki, Herkes ağlasın öldüğünde, sen gülümse. Sabırlı, sevecen, erdemli ol. Eninde sonunda bütün servetin sensin. Görmeye çalış ki, bütün pisliğine ve kalleşliğine rağmen dünya yine de insanoğlunun biricik güzel mekanıdır.

Ya bu sefer değişik bir şeyler yazayım dedim, bunu yazdım. Yine de bir iki şey söyleyesim geldi de hadi boş ver bozmayayım ortamı dedim.

Kendin İçin Yaşa.

RAZİEL

Tolga "Raziel" Teoman-İstanbul

Kopya Oyunlar

Sayın Level Çalışanları,

Merhaba. Son aylarda kafama oldukça sık takılan konu dergilerde de sıkça rastladığımız kopya oyun ikilemi. Kendime sürekli soruyorum bizi kopya oyunları almaya iten şey nedir? Ve hep aynı cevapla karşılaşıyorum: Ekonomik nedenler... Dergilerde haklı olarak orijinal oyunları savunuyorsunuz. Size sonuna kadar katılıyorum. Fakat benim bu konuda farklı bazı düşüncelerim var. Bunu sizlerle ve tüm okurlarla paylaşmak istiyorum...

Öncelikle orijinal oyunların fiyatını tartışmamız gerekli. "O kadar emek sarf ediliyor, onlarca insan çalışıyor, fiyatlarının yüksek olması normal" diyeceekseniz. Bence bu fiyat uygulaması yurtdışı için normal sayılabilecek iken Türkiye için değil! Benim sürekli olarak kafamı kurcalayan şey ise, niçin orijinal oyunlar bize uygun fiyatla pazarlanmıyor? Size iki örnek vereyim: Mesela Heroes 3 gibi tek CD'lik oyunun kopyası ülkemizde 1.5-2 milyon TL arasında, Baldur's Gate'in orijinalinin ise 10-12 milyon TL civarında olması oyunların orijinallerinin satılmasını sağlamaz mı sizce?... Bence oyunseverler tamamen orijinal oyunlara dönerler... Kimse 2-3 milyon TL'lik fark için Beta versiyon olan ve genelde içinde virüs bulunan kopya oyun almaz. Hem de bundan en büyük kârı, oyunu yapan ve pazarlayan şirketler sağlar. Çünkü Türkiye onlar için şu an ölü pazar durumunda ve hiçbir kâr getirmiyor. Ama böyle bir fiyat uygulamasına gidilirse, onlar bugüne kadar hiç de hesaplarında olmayan bir pazara kavuşmuş olurlar. Biz oyunseverler de hem orijinal oyunlara kavuşmuş hem de ekonomik gücümüz doğrultusunda oyun alabilmiş oluruz. Bence siz oyun dergileri olarak bu misyonu üstlenebilirsiniz. Sizler büyük oyun şirketlerine direkt olarak, bizler de mektupla görüşlerimizi bildirebiliriz...

Çok önemli bir konuya daha değinmek istiyorum. Bu da oyunları Türkçe'ye çevirmeleri... Dikkat ederseniz bugüne kadar oyun çevirileri hep yanlış türlerde yapıldı (Misal Dreams ve Eaarth 2140 oyunları). "Action ya da Realtime strateji oyunlarının Türkçeleştirilmesine ne gerek var" diye kimse sormadı. Strateji, Adventure, Frp veya Rpg oyunları Türkçe'ye çevrilirse, kim bu oyunların orijinalini almaz ki?... (Mesela Alpha Centauri, Fallout, Baldur's Gate, M&M6 gibi oyunlar Türkçesi olsa herkes bir şekilde orijinallerini edinmeye çalışır. Ama Earth2140 gibi oyunların Türkçe'ye çevrilmesi zaman kaybı olup satış grafiğine baktığınız zaman da yanlış bir seçim olduğu görülmektedir. Bir de Türkçe çeviri yaparken sadece Text'ler Türkçe'ye çevrilmeli. Bir Grim Fandango'nun Text'leri Türkçe olsa nasıl olurdu dersiniz. Ya da Baldurs Gate'in? Konuşmalar orijinal kalmalı sinemalarda olduğu gibi... Orijinal oyunlara rağbet etmemiz için bu tür iyileştirmeler yapılabilir... Mektubumun çok uzun olduğunun farkındayım... fakat anlatmak istediklerimi olabildiğince kısa tutmaya çalıştım. Kısaltmadan yayınlarsanız sevinirim. Düşüncelerimi büyük oyun şirketlerine iletmeniz dileğiyle, en içten saygı ve sevgilerimi sunuyorum. Yayın hayatınızda başarılarınızın devamlılığını diliyorum.

Murat Demirayak-İzmir



Son Sayfa

Bu En Karanlık Saatimde..

Dönüp bakıyorum son 28 seneye, bu zavallı gezegenin üzerinde bir yerlerde, zavallı güçsüz bir biyolojik organizmayım. Dönüp bakıyorum son 28 milyon seneye, hiç mi yaşamadım? Yoksa hep aynı gölge mi gelip geçti gözlerimin önünden? Her gülümsediğim anın bedelini bir asır süren korku ve acıyla ödemekten ne zaman kurtulacağım? Kaderim mi? Yoksa kendi ellerim mi geçtiğim topraklara acının tohumlarını eken? Gece mi getiriyor korkuyu, yoksa ben mi karıştırıyorum kadehimin içine öldürmeyen ama taşlaştıran bu hiç içilesi olmayan benzersiz zehiri?

Son yolcu da geldi yabandan,

Kralın hükmü ne zaman varacak?

Ne zaman tüm bu gizem perdeleri inecek?

Ne zaman ölüm acısız gelecek?

Dönüp bakıyorum geçtiğim yollara, bin asırdır aynı toprağı çiğnemiş kendini bilmez çizmelerim. Dönüp durmuşum düz sandığım bu koca taştan kürenin etrafında, hep farklı bir yerlere gittiğimi sanarak, ama hep aynı mezarlığın taşlarıyla karşılaşarak. Her gördüklerinde ayağa kalkıp sormuş ruhları, benden hiç farklı olmayan atalarımın:

Ne yöne gittin bu kez?

Bulabildin mi bizimkilerden farklı bir liman,

Gemini demirleyecek, kurumuş boğazını ıslatacak bir han?

Yoksa senin kemiklerin de bizimkilere mi karışacak?

Ve ellerimi kaldırıp cevap vermişim, her defasında aynı şekilde, ama hatırlamamışım sözlerimin birini bile sonraki kez:

Çok uzaklara yelken açtım bu kez,

Öyle harikalar gördüm ki,

Ama yine de yıldızlar kaçtı avcumun içinden,

Karanlıkta yalnız bıraktılar beni.

Hayalkırıklığı mı bu yaşadığım? Yoksa artık hayallerim bile çok mu yaşlı ki kırılacak, dökülecek bir yerleri kalmadı? Bıkmadım mı hep aynı hataları yapmaktan? Keşke asırlar hafızamı yiyip yutmasaydı. Belki o zaman hatırlardım, didikleyip derinlerini o eski kitabın, çıkarır önüme koyardım tüm o kanılan eski yalanları. Ama şimdi, öyle yorgun ki yaşlı kemiklerim, dayanacak bir âsâ bile yontamıyorum kendime, devrilip sürünüyorum eski ve tanıdık taşlarla dolu şu hep bildik yollarda.

Nice bin yıl geçti ama,

Ben hâlâ aynı benim,

Değişti dedikleri sadece yalanların şekli,

Ben yıldızların solup gittiği yaştayım.

Neden unutmam gerekiyor ki eski öyküleri? İrfanımın kaynağı öykülerimdi, kolayca kandığım tatlı ama zehirli sözler değil. Kulağımın dibinde fısıldaşmayın artık gelecek güzel günlerin hayallerini, nasıl gelir güzel günler benim damarlarımdaki kan toprağa karışıp kururken, nasıl varırım yıldız ışığına her yanım zifir karanlıkla kaplıyken?

Bak, şafağı olmayacak bu gecenin,

Hiç şakımayacak kuşlar, gülmeyecek bir daha çocuklar,

Boş kalacak kitabın bundan sonraki sayfası,

Çünkü artık mürekkebim döküldü, kalemim kırıldı...

Kanlı ayak izlerim kalıyor geçtiğim yollarda,

Benden hatıra, güller ve gelincikler değil,

Damla damla acı akıyor damarlarımda,

Ve artık sadece zehir dolu göz pınarlarım.

Gidin, hep yaptığınızı yapın. Oturun ateşin çevresine karanlığa dönüp sırtınızı, kim haklı, kim hatalı tartışın. Arkanızdaki karanlığın içinden sizi dinleyip anlamsız suçlamalarınıza bıyık altından gülen iblislerin farkına varmayın asla, onlar ki sizin kanınız ve sizin canınızdır. Onlar ki sizin yatağınızı yapar, üstünüzü örter, iyi temennilerle sizi gecenin karanlığına teslim ederler. O karanlıktan çıkıp gelmektir aslında niyetleri, gelmek ve damarlarınızdaki kanı boşaltıp yerine saf zehir doldurmaktır. Şafak asla sökmeyecek sizin için, sadece karanlığa alışmış gözleriniz mum ışığını yıldız sanacak, acıya alışmış dilinize küller ve toz sanki bal tadı bırakacak.

Madd